GAME SÊNIOR

Diversão do passado

n:#4

Revieus

Nossa análise para os
maiores clássicos

Este jogo me lembra

As lembranças de um dia negro
por Ney Lima

O passado no presente

Ninja Gaiden de hoje é tão bom
como o de antes?

Especial

Os 15 anos do primeiro Playstation!
E muito mais...

FINAL FANTASY® VI

O memorável capítulo da saga no Super Nintendo

NowLoading

QUEIME SEU TÉDIO COM CULTURA GAMER DE VERDADE COM O NOWLOADING!

SEU PODCAST SEMANAL DE GAMES

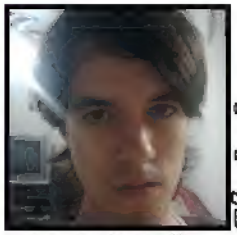
Conheça os nostálgicos de plantão

Mano Beto

Começou o ano com uma virose. Mas se recuperou e conseguiu diagramar a revista.

André Breder

Breder nos brindou com uma entrevista, a banda 8 bit instrumental e o review de R. of Blood

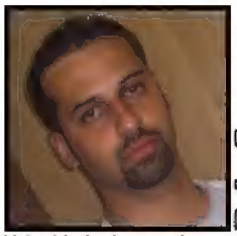


Sérgio Jr.

Nosso garoto estréia a sessão celebridade Game Sênior, com a história de Donkey Kong

Old

Old destrincha Startropics para o NES, Sunset Riders e ainda ajudou Ney Lima com FFVI

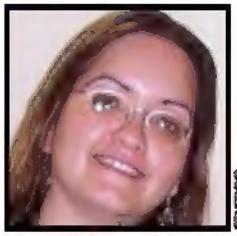


Beto Campos

Velocidade é com ele mesmo e nesta edição, temos o primeiro lugar de Super Monaco GP

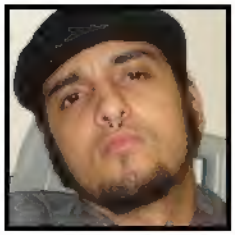
Ney Lima

Ney Lima assina novamente a matéria de capa com Final Fantasy VI



PAN

Nossa última revisão feita pela a Pan :^(Sucesso minha querida em seus novos desafios!



Wellington

Nosso artista ficou de folga nesta 4ª edição da Game Sênior. Mal sabe o que o espera na quinta...

Riicardo

Os últimos lançamentos do Wii Virtual Console por nosso amigo Riicardo

André Nesman

Nesman assina o review de Ecco do Dreamcast que por sinal, está sensacional!

EXPEDIENTE

GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!

Editores Chefes
André Nesman
Beto Campos
Mano Beto

Diretor de Arte
Mano Beto

Redatores
André Nesman
Beto Campos
Mano Beto
Old
Ney Lima
André Breder
Sérgio Ferraz Jr

Projeto Gráfico
Mano Beto
Wellington Fattori

Revisão
Pan
Ney Lima
André Nesman

Reportagem
Mano Beto
Old

Distribuição
Mano Beto

Diretor de Marketing
Beto Campos

Game Sênior é uma publicação mensal gratuita via download

Nossos contatos

orkut

twitter

gamesenior@gmail.com

GAME SÊNIOR
Diversão do passado sempre presente!
Janeiro de 2010

Olá amigos.

O ano que passou não poderia ser melhor. Mudei de emprego, estou com projetos que envolvem videogame e moda, minhas duas paixões. Porém, um acontecimento foi uma grande surpresa e das boas – o lançamento da revista Game Sênior. Quando eu coloquei a idéia em questão, ainda de forma tímida para Beto Campos e André Nesman, imaginava que fazer uma revista digital que trata de jogos clássicos, fosse algo de um fim de tarde. Eu estava redondamente enganado.

Lançamos a primeira edição e para a nossa surpresa, a revista caiu no gosto do público, mais ainda era cedo para dizer sucesso, afinal o grande desafio viria com a segunda edição. Mesmo com tropeços e o mais importante, SEMPRE ouvindo nossos leitores que como o nosso amigo Old diz, são mais do que consumidores da revista, são amigos. Amigos que ajudaram com conselhos e alguns ajustes ali e aqui, chegamos à terceira edição que para nós, foi uma conquista que não tem valor. Ficar frente a frente com Tommy Tallarico, simplesmente foi fantástico. Sei que para alguns pode até parecer "carne de vaca", entretanto, para um fanzine em sua segunda edição, foi uma realização mais do que gratificante para todos os membros da equipe. E por falar em membros, outra grande surpresa foi o aumento da equipe. Se na primeira edição tinha apenas eu, Beto Campos e André Nesman, hoje temos 9 membros. Contudo, como tudo na vida, há pessoas que passam por nós e vão e aqui não poderia ser diferente. Nossa revisora Pan está partindo para novos projetos e desafios, mas sabendo que nossas portas estarão sempre abertas. Vale lembrar que as nossas portas estão sempre abertas para todos os amigos da Game Sênior, porque mais do que uma revista, isto é um assunto de gamer para gamer.

E que 2010 seja tão bom e nostálgico quanto este ano. Estamos trabalhando para melhorar ainda mais este bate papo sobre jogos clássicos. Então nada melhor do que começar este ano com uma super matéria de um clássico do RPG e do Super Nintendo também, que é o sexto episódio da clássica saga da Square-enix – Final Fantasy, além de outras matérias excelentes para vocês.

Que a diversão do passando continue tão presente em 2010 como foi em 2009.

De coração, muito obrigado.

Mano Beto
Editor chefe
gamesenior@gmail.com

Nesta edição

E-mail 6
Seu espaço aqui na Game Sênior

Especial - 15 anos Playstation 7
O console da Sony que mudou a indústria dos videogames

Entrevista - 8 bit instrumental 42
André Breder bate um papo com esta super banda de game music

O passado no presente 48
Ninja Gaiden é tão bom quanto antes?

Reviews 53
Nossa análise para os grandes clássicos com nova avaliação!

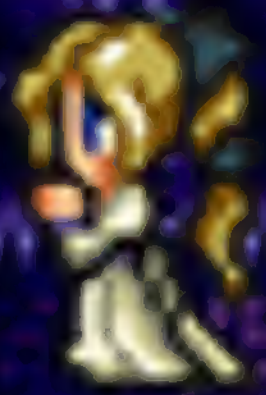
Arquivo Game Sênior 82
Conheça a história de Donkey Kong

Este jogo me lembra... 89
A triste lembrança de Ney Lima no mundo dos games

Capa

Final Fantasy VI o maior épico de todos os tempos!

14



Nosso canal de comunicação com os leitores da Game Sênior.
Pode ter certeza que sua opinião é muito importante para nós!
gamesenior@gmail.com

Acabei de ler a matéria do Streets of Rage que esta muito boa, e com toda certeza foi escrita por um profundo conhecedor da série e da Sega. Parabéns!

Mas não posso concordar com algumas coisas do tipo como "Os gráficos de SoR2 são ótimos nem parece Mega Drive". Como assim? Eu tive Mega e Snes na época e mesmo o Mega usando tecnologia de 1988 sempre achei ele muito melhor nos gráficos 2D que o Snes, o Mega foi o que teve de melhor em gráficos na sua geração.

Sobre o Streets of Rage 3 também discordo um pouco (não muito, rs) realmente as músicas não são tão boas como a do SoR2, mas também o trabalho que o Yuzo fez no segundo jogo da série é praticamente insuperável, não que a do 3 seja ruim, é a música do 2 que é excelente, talvez teria sido melhor uma remixagem das musicas do 2 no 3 aí sim ficaria bacana.

Agora quanto a mecânica do 3 eu achei fantástica! Nunca mais consegui zerar o 2, toda vez que penso em SoR já vou direto ao 3, com todo aquele esquema de combate e tentar não morrer para acumular estrelas ficando cada vez mais forte, isso desafia o jogador prendendo até o final, coisa que não tinha no 2, gosto mais do 3 americano apesar de editado, pois ele é bem mais difícil.

Quanto à saída do Max Thunder, não reclamei, nunca gostei de personagens bombados e com sprites grandes, são lentos e acho sem graça jogar com eles, botaram o Ciborg no lugar que também não fede nem cheira, mas é bem mais bacana do que aquele brucutu ocupando a tela. Em Streets of Rage sempre joguei com Axel e a Blaze, os restos são um tédio na pancadaria. Também senti falta daquele cano cantando na cabeça dos inimigos no 3 (requintes de crueldade, rs). No resto achei fantástica a matéria! Espero que continuem fazendo esses ótimos reviews do meu console favorito de todos os tempos rs. Não se esqueçam de Vectorman 1, Road Rash 3, X-Men 2 Clone Wars, F-22, The Immortal, Shinobi 3, Ristar, etc. :D

Patrick Guedes

Olá Patrick! Que bom que gostou da matéria. Os créditos são do nosso redator Ney Lima. Realmente o garoto é fã da trilogia (mesmo que ela tenha altos e baixos).
Bom Patrick, quanto aos gráficos do Mega, realmente sabemos que são bons e tudo mais contudo, vale levantar uma questão:
- Será que o Mega faria um Donkey Kong Country? Pelas sugestões dos jogos, vi que você é bastante fã do querido 16 bits da SEGA não é mesmo?
Fique tranquilo que a biblioteca de clássicos do Mega irá proporcionar a Game Sênior muitas capas. E você pode ajudar com críticas, sugestões, ou até mesmo escrevendo para nós um review. E novamente muito obrigado por escrever!

A Revista Game Sênior foi um achado na Internet. Como também comecei jogando Atari 2600 em 1986, todos os artigos deixam um ar de familiaridade e lembranças boas. Acabei de zerar o último jogo da série Strider que ainda faltava: Strider 2, lançado para Arcades pela SEGA em 1999.

Se for possível, façam uma matéria especial com essa série Strider, contando a história por trás do Grand Master e de quem é Hiryu.

Eu mesmo não entendi o final do Arcade Strider 2, pois parece que eles se enfrentam novamente depois de 1000 anos (seria o mesmo Hiryu?) e quem seria aquela criatura que se enfrenta depois do Grand Master. Obrigado pelo bom trabalho de vocês. Vou divulgar aos meus amigos.

Abraços

Renato Curty

Muito obrigado pelos os elogios e pela futura divulgação da revista também.
Pode deixar que isto está em nossos planos meu chapa. Fique tranquilo a respeito disso.
E não deixe de participar da nossa promoção, Game Sênior é Master, onde você encontra maiores informações na nossa terceira edição.
Certo meu caro?

Prezados colegas da Game Sênior, gostaria de parabeniza-los pela iniciativa de executar um excelente trabalho que é a revista Game Sênior. Apesar de estar lendo, um pouco atrasado, a edição número 1 e recém iniciado a leitura da edição número dois, hoje vocês tem mais um leitor assíduo!

Parabéns, e aqui de Belo Horizonte sempre vai ter um leitor baixando, imprimindo e talvez encapando essas belíssimas revistas.

Abraços!

Edgar Mantilla

Ola Egdar!
Ficamos felizes com os elogios. Você não tem idéia como isso deixa a equipe bastante feliz.
Contudo, qualquer crítica ou sugestão, ela também deve ser reportada para nós, assim podemos melhorar cada vez mais a Game Sênior.

Abraços.

Anos

Já é um adolescente!

O primeiro console da Sony completa uma década e meia!

Por Mano Beto

"Ney, já ficou sabendo da última? A Sony irá entrar no mercado de console. Fala sério! Quem ela pensa que é? Fazer TV's e videocassetes é uma coisa, agora, fazer videogame é outra. Não dou um ano para ela..."

Bom, como vocês podem ver, a pessoa que falou tudo aquilo acima (no caso eu, Mano Beto) deu com os burros na água completamente. Contudo, muitos na época pensavam como eu e não acreditavam na reviravolta que a empresa nipônica fez no cenário dos games, em um pouco mais de uma década. E que reviravolta não é mesmo? Pensar que tudo começou, em termos, como uma parceria entre a Nintendo e a Sony... Bem, se não começou antes, teve seus indícios antes do casamento, não muito bem sucedido, das duas empresas japonesas.

Na imagem acima, podemos conferir duas versões do drive de CD-ROM do Mega Drive. A versão oriental chamada de Mega CD (1) e a versão ocidental, conhecida como Sega CD (2)

A Philips junto com a Sony em 1986, estavam desenvolvendo uma mídia próxima ao CD-Rom, que já tinha dado as caras no mundo no final da década de 1970 (nesta época o Brasil ainda não fazia parte do mundo e com isso, sua chegada foi um pouco mais tarde) chamada de Green Book. Com sua capacidade de armazenamento, mais as possibilidades de implementos para músicas e imagens, isto seria apenas um estopim para as décadas posteriores.

Já no mercado de entretenimento eletrônico (entenda-se videogames) no final da década de 1980, as empresas SEGA e Nintendo não conheciam a palavra parceria e disputavam a fatia do mercado unha por unha e dente por dente (bom, acho que o ditado é assim...). Com o final da geração 8 bits, ambas as empresas tinham suas cartas na manga para a futura geração de consoles. De um lado, a SEGA com o primeiro videogame 16 bits da história, o Mega Drive e de outro, a Nintendo com sua versão mais potente e robusta do NES, no caso Super NES. Mas isso era apenas a ponta do iceberg, que podem ter certeza, derreteu para uma das empresas.

Em junho de 1991 a SEGA ataca com o lançamento do MEGA-CD (aqui conhecido como SEGA-CD) onde foi desenvolvido a sete chaves. Para se ter uma idéia, nem os próprios programadores souberam o que foi projetado até o momento de sua primeira aparição, na Tokyo Toy Show no Japão. O MEGA-CD foi projetado para competir direto com o PC-Engine CD (conhecido aqui como Turbo Grafx-16). A principal inspiração no desenvolvimento do MEGA-CD foi o próprio PCE-CD, porém com mais memória e um drive de CD com acesso um pouco mais rápido.

Enquanto isso, a Nintendo também planejava sua entrada no mercado de drivers com leitores de CD-Rom. Ninguém menos do que a Sony, foi chamada para a produção do periférico para turbinar ainda mais o console da Nintendo. Seu nome na época era o Superdisc. Contudo, a parceria, como a grande maioria sabe, não deu certo. Muitos dizem que foi por conta de algumas cláusulas no contrato, no qual dizia que os direitos sobre os kits de desenvolvimento e a distribuição mundial do driver, ficaria a cargo da gigante dos eletroeletrônicos.

Logo a Nintendo deu um chega pra lá na situação (entenda uma rasteira na Sony). Mas ainda com o pé na mídia CD-rom, a Nintendo anuncia o contrato com uma outra empresa do setor de eletrônicos, a Philips. Com um desfecho nada feliz de uma parceria, nasce não só um console, mas sim um fato que mudou para sempre a indústria dos videogames.

Abaixo podemos ver o console CDI, fruto de uma parceria entre a Nintendo e a Philips. Entretanto, a Nintendo atuou no projeto de forma indireta, resultando assim, um grande fracasso de vendas. A Nintendo também não produzia os jogos baseados em seus personagens para o console, prejudicando ainda mais a reputação do aparelho.

Outro destaque do aparelho ficaria por conta do controle, que além de ter 10 botões, no lugar das famosas letras, símbolos geométricos dava um charme todo diferente e especial.

O console que muitos não acreditavam no sucesso que viria a ser, passando por cima de grandes nomes da indústria de games como a Nintendo e a Sega

Acima, um dos protótipos do CR-ROM feito para o Super Nintendo pela a Sony. Repare que o logo "Playstation", já tinha seu formato nesta época. Somente as cores de ambos eram diferentes. Imagem: UOL jogos

Seguindo exemplo da Big N com seu Nintendo 64, a Sony também lança seu controle junto com o PSONE que, ao invés de uma, possui duas alavancas analógicas, no caso o Dual Shock. Assim como o sucesso do console, o controle também tornou-se um periférico muito conhecido

O PSONE nada mais era que uma versão mais leve e compacta do original lançado em 1994. A partir daí, fazer consoles com tamanho e peso menor, tornou-se uma marca da Sony, que prosseguiu com tal idéia nos consoles Playstation 2 e 3

Salvando jogos.

O memory card foi destaque para o armazenamento de dados. Com ele, o jogador poderia levar o SAVE de seu jogo para qualquer lugar, não ficando apenas restrito ao jogo como acontecia no passado. Mas vale lembrar que antes do Playstation, o NEO GEO AES também tinha memory card.

Pocket Station

O Pocket Station é uma mistura de cartão de memória com minigame, que saiu apenas no Japão. A ideia foi combater o VMU, que tinha a mesma funcionalidade no Dreamcast

Que a séria Metal Gear já tinha aparecido em consoles como MSX, NES isso já sabemos. Mas em Solid, Hideo Kojima levou não só a série, mas os jogos eletrônicos para um patamar cinematográfico jamais visto antes. Com ótimos gráficos e enredo soberbo, Metal Gear Solid com certeza é um dos melhores games de todos os tempos. Quem não se lembra do épico combate com Pyscho Mantis?

Nasce o pequeno notável da Sony

Mesmo com o fim do contrato, a Sony decidiu tocar o projeto adiante sem a Nintendo. Para implementar ainda mais o poderio do console, uma parceria foi feita com a LSI para desenvolver os chips do novo console, adicionando alguns pontos extras para concorrer com uma nova safra que viria até então como o 3DO, Jaguar e o próprio Saturn (o Saturno) da SEGA. Então, em dezembro de 1994, o Playstation é lançado no Japão.

Mas do que um console, o lançamento do Playstation veio para derrubar um velho paradigma na história dos videogames – brincadeira de criança. De fato, realmente a indústria dos anos 1990, focava este público para a produção de jogos e periféricos. Na era 16 bits, o conceito de jogos para adultos, começou com pequenos passos diante do que a Sony estabeleceu de 1994 em diante. Até então, o que era um passatempo infantil em frente à TV, tornou-se uma indústria que gera bilhões de dólares. Outro detalhe importante, seria na arquitetura do console na produção de gráficos em 3D.

Até houve experiências do passado na imersão nos gráficos 3D como Starfox (SNES) e Virtua Racing (Arcade), mas muitos ainda esperavam por uma evolução no bom e velho 2D. Mas a Sony com conversões bem fiéis de arcades da época como Ridge Racer e Tekken, fez com que milhares de jogadores pelo mundo, rendessem aos encantos do mundo poligonal.

A mídia também foi uma grande auxiliadora na hora de chamar empresas para fabricar jogos. Tudo isso graça ao preço de produção dos jogos, que era mais compensador do que a mídia cartucho, adotada pela Nintendo para o seu console Nintendo 64. Se no passado a Nintendo tinha várias das grandes empresas ao seu lado como Capcom, Konami entre outras na produção dos jogos, esta história mudou com o Playstation. Em especial a Square-Enix (antes Squaresoft) que por muito tempo, foi um dos braços direitos da Big N, principalmente no Japão com seus grandes RPG's, com destaque para Final Fantasy.

Se em Final Fantasy VI (III no ocidente) o conceito maduro do enredo ganhou sua notoriedade e o gosto do público ocidental, Final Fantasy VII, além de ser um dos grandes hits do console, o título definitivamente levou os jogos de RPG para outro patamar com cenas em CG super bacanas e um desenrolar da trama mais cinematográfico. Ainda falando em jogos, outras grandes franquias conquistaram o gosto dos jogadores e da crítica. Muitos dos títulos com o foco no público mais maduro, esbanjavam qualidade e enredos primorosos como Redident Evil (Capcom), Metal Gear Solid (Konami), Gran Turismo (Sony), Tekken (Namco Bandai) entre outros.

Com tudo conspirando a favor da Sony, mesmo não sendo uma veterana no ramo de consoles, em menos de uma década, o Playstation ficou em primeiro lugar, superando (por incrível que pareça) a Nintendo. Como se não bastasse, outros consoles como o 3DO, Jaguar e o Saturn, não tiveram chances contra a máquina cinza.

Especificações do console

Bits	32.0 bits
Mídias compatíveis	CD-ROM
Desbloqueado	Não
Memória RAM	16.0 MB
Formato	Console
Funções	Game e CD Player
Velocidade CPU	3387.0 MHz
Processador Gráfico (GPU)	32 bit GPU
Velocidade GPU	32.0 MHz
Número máximo de cores	16.7 milhões
Canais de som	24.0
Saída de áudio	RCA
Saída de vídeo	S-Video, Vídeo composto
Acessórios Inclusos	Cabo Multi A/V, Cabo de Força, Controle Analógico Dual Shock
Entradas para controles	2.0
Conexões	Não disponível
Jogos na memória	Não
Cor	Cinza

Curiosidades

O nome PlayStation veio da época do CD-ROM do Super Nintendo. A tese mais aceita para a origem do termo é a contraposição à workstation, estação de trabalho. O PlayStation, então, é uma estação de diversão

Os discos do PlayStation eram pretos, para se distinguir dos CDs de musica

Um dos games de estréia do PlayStation, "Ridge Racer" tinha uma fase do classico "Galaxian" é de 1979 - na tela de loading que, se vencido, liberava todos os carros no jogo. Os clássicos de fliperama nas tela de carregamento era marca registrada dos títulos da Namco

O processador de vídeo do PlayStation ainda era rudimentar, e não fazia operações de ponto flutuante. O resultado são polígonos com junções imperfeitas. Além disso, não havia correção de perspectiva, o que ocasionava distorções nas texturas

Além de ser o "pai" do Playstation, Ken Kutaragi também criou o chip sonoro para o Super NES.

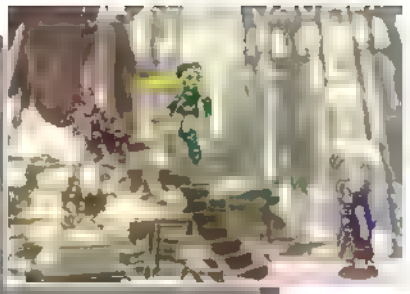
Fonte: UOL jogos

Top 10 Game Sênior de jogos PSX

Confira alguns Top 10 da equipe Game Sênior

1- Final Fantasy VII
2- Castlevania - Symphony of The Night
3- Metal Gear Solid
4- Final Fantasy VIII
5- The Legend of Dragoon
6- Final Fantasy IX
7- Spider-Man
8- Castlevania Chronicles
9- Tony Hawk's Pro Skater 2
10- Medal of Honor

ANDRÉ BREDER



1- Valkyrie Profile
2- Legend of Legaia
3- Klonoa: Door to the Phantomile
4- [illegible]
5- Skullmonkeys (AKA Nevermood 2)
6- Oddworld: Abe's Oddysee
7- Vandal Hearts
8- Vanguard Bandits
9- Legacy of Kain Soul Reaver
10-Bust a Groove 2

OLD

1° - Final Fantasy 7
2° - Metal Gear Solid
3° - Castlevania Symphony of the Night
4° - R-Type Delta
5° - Tomb Raider 2
6° - Oddworld 2 Abe's Exodus
7° - Street Fighter Zero 2
8° - Resident Evil
9° - Intelligent Qube
10° - Parappa the Rapper

ANDRÉ NESMAN

1° - Final Fantasy VIII
2° - Nascar Rumble
3° - Pac-Man World
4° - Crash Bandicoot (1)
5° - Spider Man
6° - Bust a Groove
7° - Final Fantasy IX
8° - Donald Duck Goin' Quackers
9° - Crash Bash
10° - X-Men: Mutant Academy

RICARDO

1° - Soul Edge
2° - Metal Gear Solid
3° - Castlevania Symphony of the Night
4° - Parrapa the Rapper
5° - Gran Turismo
6° - Final Fantasy Tactics
7° - Resident Evil
8° - Vagrant Story
9° - Pandemonium 2
10° - Silent Hill

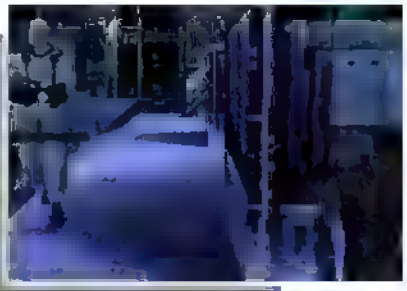
MANO BETO

1° - Final Fantasy VIII
2° - Final Fantasy Tactics
3° - Resident Evil
4° - Silent Hill
5° - Vagrant Story
6° - Metal Gear Solid
7° - Crono Cross
8° - Vanguis Hearts II
9° - Tekken III
10° - Parappa The Rapper

NEY UMA

1° - Gran Turismo
2° - Destruction Derby
3° - Formula 1 95
4° - Resident Evil
5° - Castlevania: Symphony of the Night
6° - Final Fantasy Tactics
7° - Road Rash Jail Break
8° - Metal Gear Solid
9° - Diablo
10° - Samurai Spirits RPG

BETO CAMPOS



1- Metal Gear Solid
2- Castlevania: Symphony of the Night
3- Final Fantasy VII
4- Resident Evil
5- Chrono Cross
6- Final Fantasy VIII
7- Tombal 2: The Evil Swine Return
8- Tony Hawk's Pro Skater 2
9- Resident Evil 2
10- Metal Slug X

SÉRGIO JR.

Resultado do grande sucesso? Segundo a Sony, o PlayStation vendeu 102,49 milhões de unidades no mundo, tornando-se o videogame mais popular até então. Perdeu somente para o seu sucessor, o PlayStation 2, prestes a bater 140 milhões de unidades.

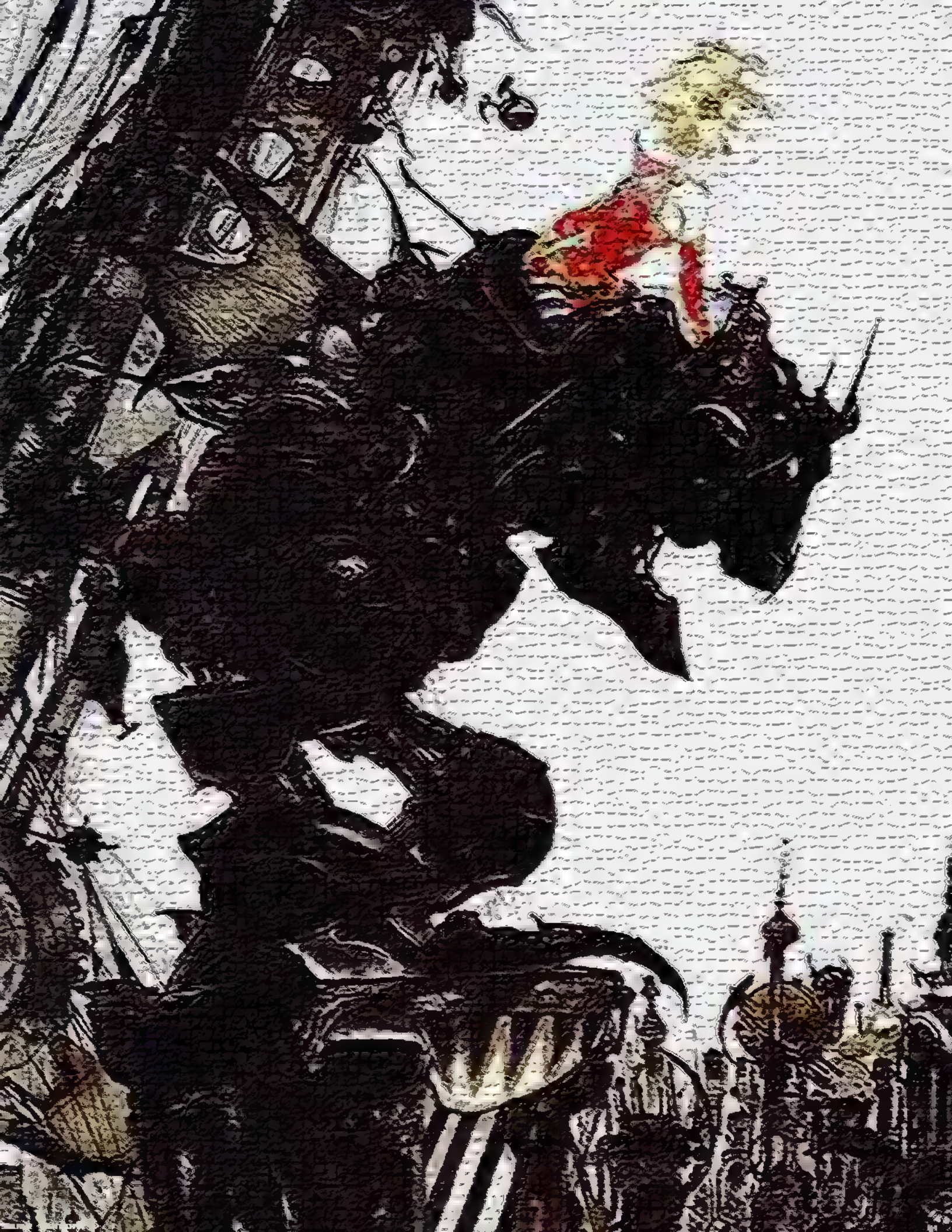
Um trabalho mais do que grandioso, levando em conta alguns fatores, como problemas com parcerias da Sony e a sua falta de experiência, uma vez que foi sua estréia no mundo dos videogames.

Vamos todos comemorar da melhor maneira possível esses 15 anos deste console histórico, jogando um clássico dele, lógico! Depois desta matéria, irei para Soul Edge e depois Castlevania Symphony of the Night.

E obrigado Sony, por nos conceder um mercado de games que cresce a cada dia graças a você!

E quem venham mais 15 anos!!!

Após anos de parceria com a Nintendo a Square-Enix (antes Squaresoft), decidiu deixar de lado o Nintendo 64 por conta do custo da produção do jogo, migrando então para o Playstation. Cloud e companhia fizeram sucesso no mundo todo ajudando não só a Sony como também, a difundir o gênero RPG eletrônico fora do Japão com suas cenas em CGI impressionantes para a época e um desenrolar mais cinematográfico a trama deste sétimo episódio da saga Final Fantasy



A grande epopéia dos RPG's

FINAL FANTASY VI

Por Ney Lima e Old

A FANTASIA QUE NUNCA TEVE FIM...

Tocar no tema RPG e não mencionar Final Fantasy é como falar de Nintendo e não mencionar Mario! Isso, sem dúvidas, mostra o quanto Final Fantasy é importante e influente para os games do gênero. Afinal, Final Fantasy é e sempre será uma franquia de sucesso para outras empresas que buscam criar um RPG de renome.

Mas a Square-Enix (antiga Squaresoft) não fez sucesso da noite para o dia, pelo contrário, passou por grandes apertos mesmo com títulos da série já lançados a anos. Somente a coisa andou de verdade com o lançamento de seu sexto capítulo da franquia no Japão e logo em seguida na terra do Tio Sam, onde fez sua estréia como Final Fantasy III, isso porque a Squaresoft não tinha emplacado com o primeiro e o segundo game e então desistiu de lançar suas seqüências fora do território japonês, daí então, os demais capítulos da série passaram despercebidos para a maioria dos gamers americanos.

A Squaresoft não conseguia tornar a série popular fora do Japão e isso foi um momento tenso para a empresa que queria muito crescer e expandir seus games. Depois da quinta seqüência de FF no Japão, a Squaresoft juntou as cabeças mais brilhantes e decidiram fazer "o RPG" para Super Nintendo. Esse trabalho primoroso rendeu frutos somente em 1994 em um projeto ambicioso que tirou a série de uma, talvez, real "Fantasia Final". Muitos afirmam que foi com a trupe de Cloud e Sephiroth em Final Fantasy VII que isso aconteceu, mas não foi bem assim.

A verdade é que Final Fantasy VI (ou III nos States), foi o responsável por chamar a atenção dos jogadores e da mídia especializada americana, dando assim, popularidade para essa franquia em que FFVII só fez crescer ainda mais isso e dar um boom nessa fantasia que nunca mais teve fim a partir daí.

Final Fantasy VI mostrou sua audácia em apresentar temas polêmicos para os jogadores. Temas como a gravidez na adolescência, suicídio, nudez e questões religiosas.

E como não poderia faltar, Final Fantasy também sofreu pequenas alterações em seu conteúdo para se encaixar nos "padrões" americanos.

A principal mudança e perceptível foi no título! Como já havia comentado, ele deixou de ser o sexto capítulo para se tornar o terceiro, dando assim continuidade a série em sua seqüência já lançada até então. Outras mudanças

ocorreram em alguns textos, termos religiosos, a nudez em algumas imagens dentro do game foi camuflada e até no nome de personagens houve alterações, como no caso da personagem principal Terra que se chamava Tina no Japão.

A equipe envolvida na criação de FFVI conseguiu criar um RPG que ficaria na história ao lado de grandes títulos como Chrono Tiger, Secret of Mana, Super Mario RPG e a série Dragon Quest para Super Nintendo. Tudo foi muito bem arquitetado e planejado para criar um RPG com uma história cheia de reviravoltas sensacionais, com vários momentos cômicos, momentos românticos, batalhas fantásticas e cenas inesquecíveis que levarão o jogador a ter um misto de emoções, onde odiaremos personagens, amamos outros e tenho certeza que essa história tocará seu coração em algum momento. Podem ter certeza! Quem teve a oportunidade de jogar e acompanhar sua história do começo ao fim, sabe que Final Fantasy VI é um RPG fabuloso, mas para aqueles que nunca jogaram, a chance é essa, pois o game é atemporal e irá agrada-lo, mesmo depois de anos de seu lançamento. Ele é uma obra-prima a altura de qualquer RPG dos tempos de hoje, e se duvidar, continua melhor que muitos...

Aqui começa nossa jornada e prometo a todos que não irei colocar muitos spoilers, pois a intenção não é de fazer um detonado e sim atiçar a curiosidade daqueles que não puderam jogar, mas depois dessa matéria, com certeza, muitos irão correr atrás do tempo perdido e detonar esse grande título da Square-Enix.

A LENDA SOBRE A GUERRA DOS MAGI...

É uma lenda em que os mais velhos contam, e poucos acreditam. Uma lenda que fala de quando o mundo todo se partiu em meio as gigantes explosões e das nuvens de enxofre que tomavam o ar. Fala da época em que os deuses lutaram entre si, transformavam homens em demônios, e faziam os pilares da existência estremecer... Essa era, segundo dizem, a "Guerra dos Magimaster" (The War of Magi).

Nem os homens e nem mesmo os Espers sabem porque, mas os deuses desceram à terra e lutaram em uma guerra sem fim. Alguns dizem que eles culpavam uns aos outros por terem sido expulsos do panteão divino, outros falam que eles enlouqueceram com o poder que tinham e pretendiam destruir seus semelhantes para reinar em absoluto... Mas a razão tão pouco importava aos homens, eles apenas sofriam com tal batalha. O imenso poder divino rachava continentes, destruía cidades, causava maremotos e queimava a natureza.

Logo o poder dos deuses afetou diretamente os humanos. Irradiados pela força dos deuses, suas existências se modificaram e muitos homens foram transformados em bestas mágicas e poderosas, as chamadas Espers. Eles tinham ainda sua inteligência e consciência, mas estavam eternamente presos em corpos bestiais... Alguns dizem que os Espers foram criados para angariar as forças de cada deus, outros dizem que eles são apenas mais uma das tristes consequências daquela batalha divina onde os deuses lutavam dando o máximo de si e inconscientemente acabavam alterando a realidade apenas com a força de suas mentes.

Um dia tudo teve um fim, apenas três deuses restaram e esses num momento de bom senso se tocaram de todo o mal que causaram e que tudo tinha que acabar. Prometendo nunca mais interferir nos mundos dos humanos, os deuses se selaram em pedra para evitar que seu poder continuasse a agir inconscientemente. Alguns pensavam que era este o fim das catástrofes, mas era um mero engano...

AS ESPERS E O SEU LEGADO...

Temidos pelos seus poderes, julgados pela sua aparência e perseguidos por deter o poder que antes era só dos deuses, a magia, os Espers agora se confrontavam com os humanos. Isso porque uma vez com seu corpo físico destruído, tudo que resta do corpo dos Espers são suas memórias e sua síntese mágica, tudo isso cristalizado em algo que denominaram como magicite. Com uma magicite qualquer homem poderia aprender a magia, e deter um pouco do poder que outrora era divino.

Os homens justificavam sua perseguição dizendo que precisavam de tal poder para reconstruir o mundo, manipular o fogo e o frio, reconstruir a natureza, mas a verdade é que muitos almejavam apenas o poder dos deuses. Cansados de tudo, os Espers usaram seus poderes para criar uma pequena dimensão e selaram a entrada dela se separando desse mundo e levando consigo as estátuas dos deuses e toda a magia do mundo. Os homens se desesperaram porque agora não tinham mais a magia para poder lutar contra o clima, os monstros e reconstruir o que foi destruído...

O IMPÉRIO E SEU LÍDER GESTAHL...

Mas a necessidade é a mãe das invenções e depois de 1000 anos o homem redescobriu a tecnologia e com ela pode viver de forma confortável. Porém, depois de tanto tempo nascera o Império na nação de Vector, que possuía a maior tecnologia, exército e população do mundo. Seu poder era tanto que o Império não se aquietou, queria para si o resto do mundo, e em nome de ter o maior poder possível pretendia unir a arte do homem, a tecnologia; com a arte dos deuses, a magia. Unindo o poder das poucas Magicites que restaram no mundo e com o apoio do renomado cientista Cid del Norte Marguez, foi criada a Magiteck (tecnologia mágica) que usava a magia como combustível para veículos de batalha que podiam voar e tinham um imenso poder de fogo.

A genética também se desenvolveu e foi tentado de várias maneiras diferentes num modo de unir o homem á magia sem intervenção constante das Magicites. Apenas dois desses projetos tiveram sucesso: O com Celes Chere, que desde criança fora infundida em magia assimilando a arte e o poder perfeitamente, e Kefka Palazzo, o único voluntário ao projeto de inserção do poder mágico em adultos, este último não fora um sucesso completo, Kefka assimilara a magia e se tornara poderoso, mas sua mente entrara em colapso e se antes ele concordava apenas com uma filosofia, agora ele simplesmente virou um homem insano que odiava a tudo e a todos se contentando apenas em causar destruição.

Usando o poder das Magicites o Império certa vez conseguira abrir o selo da dimensão das Espers, aprisionando vários deles. Logo eles foram expulsos antes que conseguissem fazer algum mal a mais. Porém o Império conseguira algo maior que qualquer Magicite, descobrira que tinha em mãos uma criança, fruto do amor de um Esper e uma humana,

Um ser humano capaz de usar magia a um nível maior que qualquer outro... Com guerreiros poderosos capazes de usarem a magia, veículos de guerra perfeitos e o poder das Magicites, o Império agora tem o poder para dominar o mundo todo, mas as ambições do Imperador não se limitam ao mundo... E na verdade se concentram em conseguir o poder absoluto dos deuses... Diretamente deles!

Leo Christophe, general Leo como é conhecido, assim como Terra e Celes questionava os métodos do Império, mas sua lealdade ao imperador e a crença de que ele está fazendo o certo para o bem de todos o impede de se rebelar. Leo tem uma capacidade argumentativa impressionante e sempre busca uma solução para a paz em confrontos e com os inimigos. Leo pode não ter feito parte dos heróis do jogo, mas em seus momentos finais mostra que estaria disposto a se unir aos Returners se tivesse mais tempo ou chance.

RESUMINDO A TRAMA DE FINAL FANTASY VI...

No inicio dos tempos existiam 3 poderosas Deusas que regiam o mundo graças à essência de uma força chamada magia. A humanidade então foi agraciada com o dom de poder usar esta força para que pudessem crescer e prosperar em um mundo de paz e equilíbrio. Mas com o poder, veio também a ganância e cobiça de alguns povos, de quererem dominar por meio da magia, assumindo assim os papéis de novos Deuses. Preocupadas com a situação, as Deusas resolveram criar á partir dos seres humanos, uma nova raça mágica conhecida como: Espers, tão poderosos e magicamente dotados como os humanos, sua força mágica era tão pura, que, quando um Esper morria, deixava a sua herança mágica em um cristal, chamado: Magicite.

Quando a humanidade soube desta capacidade dos Espers, houve um confronto feroz entre as duas raças, que ficaria para sempre conhecido como: "A guerra dos Magi". Visto que o mundo estava á beira de sua destruição total, as Deusas interviram na batalha e os conflitos finalmente cessaram. Os seres humanos desistiram da magia, voltando seus olhos para a ciência e tecnologia, como uma forma de mostrarem as Deusas que podiam ser auto-suficientes.

Os Espers, ao contrário, continuaram do lado das Deusas, que selaram sua essência mágica em estátuas de pedra, que ficariam sob a guarda deste povo em uma região

"O Quinteto Fantástico da Squaresoft" As cabeças brilhantes por trás de FFVI

Yoshinori Kitase
diretor geral de
Final Fantasy VI

Hironobu Sakaguchi
produtor e pai de
Final Fantasy

Yoshitaka Amano
o grande designe
dos personagens

Tetsuya Nomura
ocupou o cargo
de diretor gráfico

Nobuo Uematsu
o mestre por trás
das músicas

remota do planeta.. O exílio dos Espers era uma precaução para que a humanidade não caísse novamente na tentação de usar a magia. Com o passar dos séculos, a magia foi desaparecendo, mas a cobiça e maldade humana não tiveram a mesma sorte.

Então, passados 1000 anos desde estes eventos, Gestahl Grasa, imperador de uma nação militar maligna resolve procurar meios de usar a magia em seu intento de dominar o mundo. Ele descobre o esconderijo dos Espers e uma garota chamada: Terra, que é fruto de um amor proibido entre uma humana e um Esper chamado Maduin, ela seria criada como uma arma de destruição já que tinha a capacidade nata de usar magia e junto com ela, bem mais tarde, viriam os 3 generais do império: Kefka Pallazzo, Celes Chere e Leo Cristophe.

Algumas nações desconfiam dos planos do império e secretamente criam um movimento de resistência chamado Returners liderados por Banon. Sabendo que Narshe seria o próximo alvo do império, a resistência rebelde já estava esperando por um ataque eminente. O que de fato não sabiam é que o resultado deste ataque traria uma nova esperança para os Returners, Terra acaba se livrando de um controle mental do império e com a ajuda de Locke e convencida por Banon acaba unindo-se ao Returners.

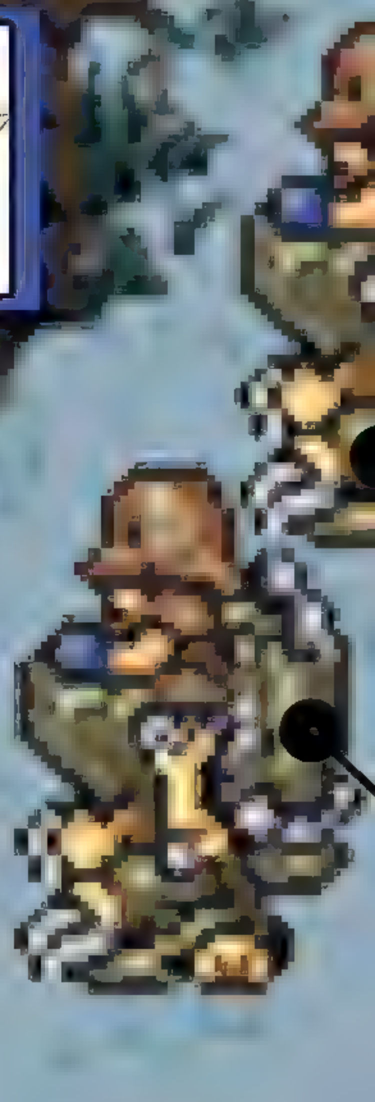
Cid Del Norte Marguez, seguindo a tradição de todo jogo Final Fantasy, conta sempre com um personagem do mesmo nome. Na trama, Cid é um cientista responsável pelo processo de extração e infusão de magia através do Magitek. Quando Locke e os Returners invadem as instalações da Magitek, conseguem convencer Cid a se unir aos Returners. Cid tem um papel importante logo no começo do World of Ruin, pois durante todo um ano ele cuida de Celes, no qual ele considera como uma filha (ou neta).

Banon é jogável apenas no começo do jogo, como faz parte dos heróis de Final Fantasy VI, como criador do movimento de resistência ao império, os Returners. Banon é um líder carismático e gentil, com seu discurso firme e direto consegue convencer Terra que ela não era apenas uma arma do império, mas sim um ser humano com vontade própria e com um propósito para todo o mundo. Em World of Ruin o paradeiro do personagem é desconhecido.

A partir daí, várias pessoas passam a ter contato com Terra e a causa dos Returners, convencidos que algo precisa ser feito contra as atrocidades cometidas pelo império, até mesmo Celes, acaba aderindo a causa e Leo acaba questionando os métodos do imperador. Kefka que tem planos mais audaciosos que Gesthal passa a acompanhar as ações dos heróis até o momento decisivo em que as Estátuas das Deusas são descobertas.

Kefka consegue fundir-se com esta poderosa força, tornando-se um Deus e recriando um mundo de caos a sua imagem. Inertes diante de tamanho poder e diante da devastação do planeta, o grupo se separa por um ano desanimados e sem esperança de derrotar Kefka.

Entretanto, cada um dos heróis acaba redescobrindo a esperança na vida e no amor, animado pela força de um planeta que insiste em continuar lutando mesmo á beira da morte. Então partindo em busca de seus sonhos de um mundo melhor, decidem enfrentar Kefka em uma batalha decisiva.



CONHECENDO O MUNDO DA FANTASIA...

Todo RPG, assim como em Final Fantasy VI, possui uma cronologia de eventos a serem seguidos, para se chegar até o final da história. Mas isso não quer dizer que você tenha que seguir esses eventos imediatamente, muito pelo contrário, você terá todo o tempo a seu favor para fazer o que quiser e quando quiser, isso que é o mais bacana nos RPGs! Você tem toda a liberdade para escolher suas ações, basta ter espírito aventureiro, além de ser bastante "curioso" para procurar os segredos a serem descobertos em Final Fantasy VI.

Você terá um mapa principal para localizar-se durante sua jornada. Neste mapa você verá cidades, florestas, castelos, ilhas, deserto, planícies e montanhas com suas famosas dungeons para explorar. E como o mapa é enorme, muitas vezes você terá que utilizar outros meios de locomoção além de andar a pé.

Em FFVI podemos nos locomover com os famosos chocobos como montaria, que encontramos em estábulos espalhados pelo mapa. Existem cidades onde podemos utilizar um navio para atravessar o mar como também, voar com as clássicas airships. Mas, o mais curioso é que até os castelos podem se locomover neste jogo (Edgar que o diga!)

Estábulos Escondidos de Chocobo

World of Balance
Floresta ao leste de Tzen
Floresta ao sudeste de Maranda
Floresta ao oeste de Figaro Castle
Floresta ao norte de Kohlingen

World of Ruins
Floresta ao sul de Mobliz
Floresta ao sul do Colosseum
Floresta ao sul de Figaro Castle
Floresta ao sul de Phoenix Cave

Dentro das cidades, você encontrará várias pessoas que caminham de um lado para o outro cheias de informações, algumas importantes, enquanto outras nem tanto. Haverá casas onde você poderá entrar, sem bater, parar vasculhar e conversar com seus moradores, onde a palavra "privacidade" não existe (risos). Também encontrará lojas que vendem armas, armaduras, acessórios e itens importantes para sua jornada. Não podemos esquecer dos bares, onde conseguimos mais informações e conhecemos pessoas inusitadas (alguém citou o Shadow e seu cão Interceptor?), além das pousadas para descansar as pernas, dormir um pouco, recuperando assim, todo seu grupo. Não deixe de vasculhar todas as cidades que entrar, para encontrar itens. Procure nos vasos, caixotes, barris e até dentro dos relógios. Afinal, quem procura acha!

Outra coisa bacana para investigar dentro das cidades são sobre as sidequests que o jogo possui. São missões paralelas fora dos eventos principais, com a finalidade de apresentar mais complementos para a história principal e a descoberta de fatos que envolvem outros personagens na trama, além de tesouros!

Fora das cidades, o mapa principal se abre e podemos seguir para outras localidades. E durante essa viagem, poderemos escolher de 1 a 4 personagens para formar um grupo, onde encontraremos animais e criaturas diversas, dependendo do lugar que estiverem desbravando. Isso por sinal, acarretará em combates contra esses seres, com a finalidade de evoluir seus personagens, ganhando experiência, itens e dinheiro, claro!

Terra caminhando pelo mapa aberto de Final Fantasy VI

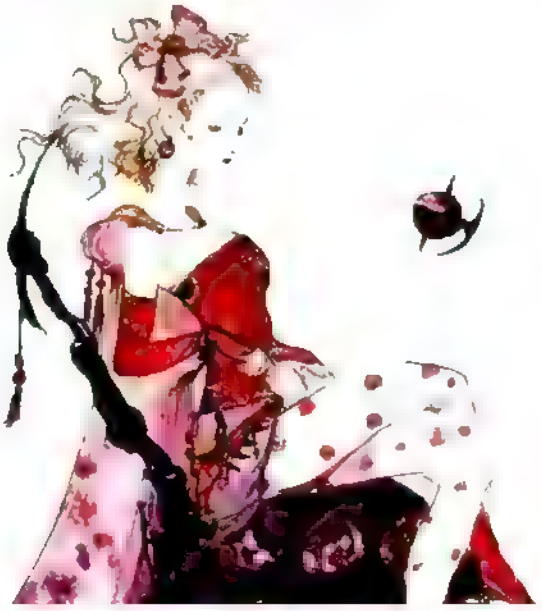
Biggs e Wedge

Estão presentes em vários FFs, e seus nomes são homenagens a 2 personagens de Star Wars

O ELENCO POR TRÁS DO ÉPICO...

Toda grande história, para se tornar grande, precisa de personagens a sua altura para dar o tempero certo e enriquecer toda a história com emoções, carisma, comédia, sentimentos únicos, traumas pessoais, intrigas, romance, companheirismo e isso tudo Final Fantasy VI tem de sobra. Com um grupo formado por 14 personagens principais e seus coadjuvantes, provaram que um RPG, para ser bom, precisa de um grupo de personalidade! E como já disse e muitos vão concordar comigo, porque são 14 personagens "principais" que se destacam ao longo da aventura sem deixar de perder o brilho e muito menos ficarem ofuscados por Terra que é a real personagem principal em FFVI. Afinal, não existe um único personagem de destaque, pois o grupo como um todo é um destaque em conjunto.

Vamos conhecer cada um deles com um pouco de sua história dentro de Final Fantasy VI e conhecer suas habilidades:



TERRA BRANFORD

"Fruto de uma união especial, meio humana, meio Esper..."

Jovem e sonhadora, procura ser feliz e ser amada um dia, tem apenas 18 anos. Desde criança, Terra foi treinada pelo império ao comando de Kefka onde seus poderes eram úteis em combate por ser o renascimento da magia, pelo simples fato de ser filha de uma união estranha. Ela é meio humana e meio Esper e isso aumentava ainda mais a cobiça do império por seus dons mágicos. Ela, quando teve a oportunidade de escapar do império, não pensou duas vezes, mas foge com uma enorme mágoa pelas coisas terríveis que fez enquanto esteve sobre o comando de Kefka. A jovem Terra é a personagem principal da trama, mas seu brilho é dividido com os demais personagens.

O pai de Terra, Maduin e sua mãe Madona, ousaram viver um amor proibido entre duas raças que se odiaram por mil anos. Madonna é assassinada por Gesthal na invasão do mundo Esper e Maduin, aprisionado, sacrifica-se transformando em Magicite para ajudar a causa dos Returners.

Habilidade Principal: MORPH
Por ser metade humana e metade Esper, Terra ao decorrer da história aprenderá a utilizar o real poder que encontra-se escondido dentro de si. Essa habilidade é chamada Morph que lhe dá o poder de se transformar em uma Esper por um pequeno espaço de tempo durante a batalha e assim aumentando bastante seus poderes mágicos e físicos Acabando esse período, ela volta a ser humana "literalmente".

Achando Terra em World of Ruin:
Terra pode ser encontrada cuidando de crianças órfãs em Mobliz e ela somente entrará em seu grupo novamente depois de vencer Phunbaba, um monstro que aterroriza o lugar.

LOCKE COLE

"Um caçador de tesouros e de relíquias do passado..."

Um simpático e alegre caçador de tesouros que odeia ser chamado de ladrão. Locke esconde um passado trágico que envolve um amor antigo, sua amada Rachel e nunca se perdoou por isso, como conforto para sua alma, ele tenta reverter a tragédia a todo custo. É integrante do grupo rebelde denominado Returners, além de ser um protetor das mulheres e um jovem aventureiro de 25 anos que adora procurar relíquias pelo mundo a fora. Locke é responsável por muitos momentos cômicos durante a trama.

Rachel, ex-noiva de Locke Cole, exploravam juntos uma caverna, onde a moça sofre um acidente em que perde a memória, meses depois ela morre, mas Locke consegue conservar seu corpo e parte em busca de algo para trazê-la de volta a vida.

Habilidade Principal: STEAL
Mesmo não gostando de ser chamado de ladrão, Locke é um mão-leve nato! Sua especialidade é roubar itens de oponentes durante o combate, melhor ainda no caso de chefes de fase, pois a recompensa é quase sempre valiosa. Equipando Locke com algumas Relics, suas chances de sucesso nesta habilidade aumentam bastante.

Achando Locke em World of Ruin:
Locke e encontrado em uma caverna chamada Phoenix Cave, onde ele encontrará aquilo que tanto procura e que proporcionará um dos momentos mais dramáticos da trama. Prepare o lenço!

EDGAR RONI FIGARO

"Rei do Castelo de Figaro e grande inventor de armas..."

Para preservar a paz em seu reino, Edgar manteve aliança com o Império, mas sua real atividade era ajudar o grupo rebelde Returners. Tornou-se rei de Figaro após a morte de seu pai e a saída de seu irmão Sabin. Além de desenvolver suas armas e máquinas pelos seus dotes de invertor, com 27 anos, Edgar não dispensa a chance de galantear as mulheres em sua volta e esse lado mulherengo é a marca registrada do personagem. Edgar teve um dos momentos mais constrangedores ao conhecer a pequena Relm. O cara é mulherengo por natureza!

Curiosidade rápida: Existe uma simbologia entre os nomes Roni e Rene muito semelhante á Rômulo e Remo os dois irmãos que lutariam entre si e seriam os fundadores de Roma. Mesmo diferentes, os irmãos se entendem bem no jogo, mas a simbologia se repete em uma nova sucessão, desta vez com o filho de Duncam, Vargas, que fica enciumado por seu pai escolher Sabin ao invés dele.

Gerad (Edgar), em World of Ruin finge ter perdido a memória e passa a assumir a identidade de líder de um bando de ladrões. Gerad na realidade é um anagrama do nome Edgar, um artifício já usado em outros jogos.

Principal Habilidade: TOOLS
As armas de Edgar são excelentes em combate dependendo de como você as usa! São fáceis de conseguir e outras precisam de um certo trabalho, como no caso da Chainsaw que você a encontra em Zozo depois de decifrar um pequeno quebra-cabeças no relógio (se vira peão). Edgar é ótimo para causar status negativos e ataques a grupos de inimigos

Achando Edgar em World of Ruin:
Encontre um grupo de ladrões e siga um tal de Gerad até uma entrada secreta que o levará para a sala de controle do Castelo de Figaro. Parte engraçada da história.

SABIN RENE FIGARO

"Irmão gêmeo de Edgar e amante da liberdade..."

Sabin, o bombadão da turma, nunca cobiçou o reinado e decidiu viajar pelo mundo para testar seus limites e aprender artes marciais, onde durante 10 longos anos estudou artes marciais com Duncan e seu filho Vargas. Sabin sempre suspeitou que o império fosse o culpado da morte de seu pai e não esconde seu ódio profundo contra o imperador e seus aliados. Anda sempre bem humorado e pronto para ajudar ao próximo, ajuda tanto que é capaz de segurar uma casa sozinha para isso (risos), não há limites para ele e por ser irmão gêmeo de Edgar, suas diferenças terminam na aparência, pois tratando-se de personalidade entre um e outro, seria como água e vinho.

Duncan (mestre de Sabin) não quer passar a sucessão ao seu filho por acreditar que ele seja imaturo e ainda não tenha as qualidades e valores de um guerreiro. Vargas então desafia Sabin a uma luta de vida e morte para provar quem é o melhor.

Principal Habilidade: BLITZ
Suas armas são seus punhos! Sabin utiliza suas técnicas em artes marcias para desferir seus golpes devastadores nos inimigos e conforme evolui, novas técnicas irá aprendendo durante a jornada, até então, estar preparado para aprender sua ultima lição conhecida como Burn Rush. Cada técnica é melhor aproveitada dependendo do tipo de inimigo. Decorar as sequência dos golpes é fácil, depende de treino e paciência.

Achando Sabin em World of Ruin:
Se você ver um ser bombado segurando uma casa ao entrar em uma vila, pode ter certeza de uma coisa, você acabou de encontra-lo (risos).

CELES CHERE

"Uma ex-general em busca da verdade e do amor..."

Quando criança, esta jovem foi submetida a experiências do Império e recebeu infusão de magia por meio Magitek no laboratório do Dr. Cid. Ex general com apenas 18 anos, Celes foi aprisionada por ser curiosa demais sobre os assuntos e métodos do Império. Acusada de traição, ela é presa e sentenciada à morte, mas é salva por Locke e se une a causa dos Returners.

Revoltada com sua situação, ela tenha provar para as pessoas que tem um bom coração mesmo que as situações mostrem ao contrário. Celes protagonizou um dos momentos mais especiais (Opera House) encarnando a cantora de opera Maria, ficando marcado para sempre em Final Fantasy VI. É só assistir e aplaudir de pé!

Principal Habilidade: RUNIC
Esta habilidade, se usada nas horas certas em combate, proporcionará uma grande vantagem entre os demais oponentes, pois sua função é de absorver as magias desferidas pelos inimigos e aliados, sem que Celes sofra nenhum dano e transformando tudo em MP para si. Ótimo contra inimigos mágicos.

Achando Celes em World of Ruin:
Nem precisa acha-la. Você começará jogando com ela em um dos momentos mais tensos para a personagem. A então cena polêmica, em que Celes faz uma tentativa de suicídio, jogando-se do penhasco. Tinha que ser loira mesmo!

CYAN GARAMONDE

"Um guerreiro com a força e a coragem de cem homens..."

Cyan é um grande guerreiro de 50 anos. Durão e de cabeça fechada para as coisas modernas da vida, ele possui um coração puro e nobre, pena que sofre muito pela perda de sua família por envenenamento no Castelo de Doma, depois de um ato de pura crueldade, tramado pela mente doentia de Kefka, tornando isso em mais um dos momentos marcantes do vilão. Além desse momento, Cyan é peça chave de uma trama envolvendo um romance platônico, além de participar de uma viagem de trem que ficará marcada em sua vida para sempre!

Em World of Ruin, Cyan está refugiado na cidade de Zozo onde manda cartas para uma jovem se fazendo passar pelo namorado morto dela. A jovem fica até balançada com as cartas e sabe que não é o namorado dela que as escreveu, poderia ser um novo recomeço para Cyan?

Wherexsoul é um monstro que se alimenta do ressentimento de Cyan pela morte de sua família, e que por pouco não leva o próprio personagem a morte.

Principal Habilidade: SWDTECH
Esta habilidade (ou estado temporário de meditação) é eficiente, deste que, você execute primeiro as ações dos outros personagens de seu grupo e em seguida possa usar isso! Esta habilidade é bastante eficaz, mais dependendo do nível que você deseja alcançar (1 a 8) para executar tal golpe, você terá que esperar a barra encher e isso ocupa um tempo importante durante a batalha! Use-a com sabedoria, pequeno discípulo.

Achando Cyan em World of Ruin:
Para achar Cyan, você vai ter que ralar um pouco, principalmente para destrancar uma porta infeliz na cidade de Zozo.

GAU

"Um jovem selvagem que sobreviveu no meio das feras..."

Quando criança, seu pai o abandonou por achar que Gau fosse uma aberração (isso acontece na vida real em várias latas de lixo hoje em dia). Sobreviveu no meio dos animais e monstros do lugar. Gau é um garoto selvagem de 13 anos que sonha em um dia encontrar seu pai... Será que vale a pena? (risos). Outro personagem que terá um momento dramático na história. Gau perambula pela região de Veldt e para encontrá-lo, você precisará lutar nessa região até que ele dê as caras. Não esqueça de alimentá-lo!

Principal Habilidade: RAGE
Gau pode imitar os ataques dos monstros e aprender suas habilidades de combate além de algumas magias. Para aprender novas Rages você precisa usar o comando Leap nos monstros para copiar suas habilidades, principalmente na região de Veldt. No começo do jogo, Gau é bastante forte e eficiente, mas World of Ruin é preciso evoluí-lo bastante, pois ele retorna mais fraco comparando-se aos demais personagens.

Achando Gau em World of Ruin:
Simples. Vá para a região onde você o encontrou pela primeira vez. Mas você deve estar com um grupo de 3 personagens. Lute por lá até o garoto selvagem aparecer.

SHADOW

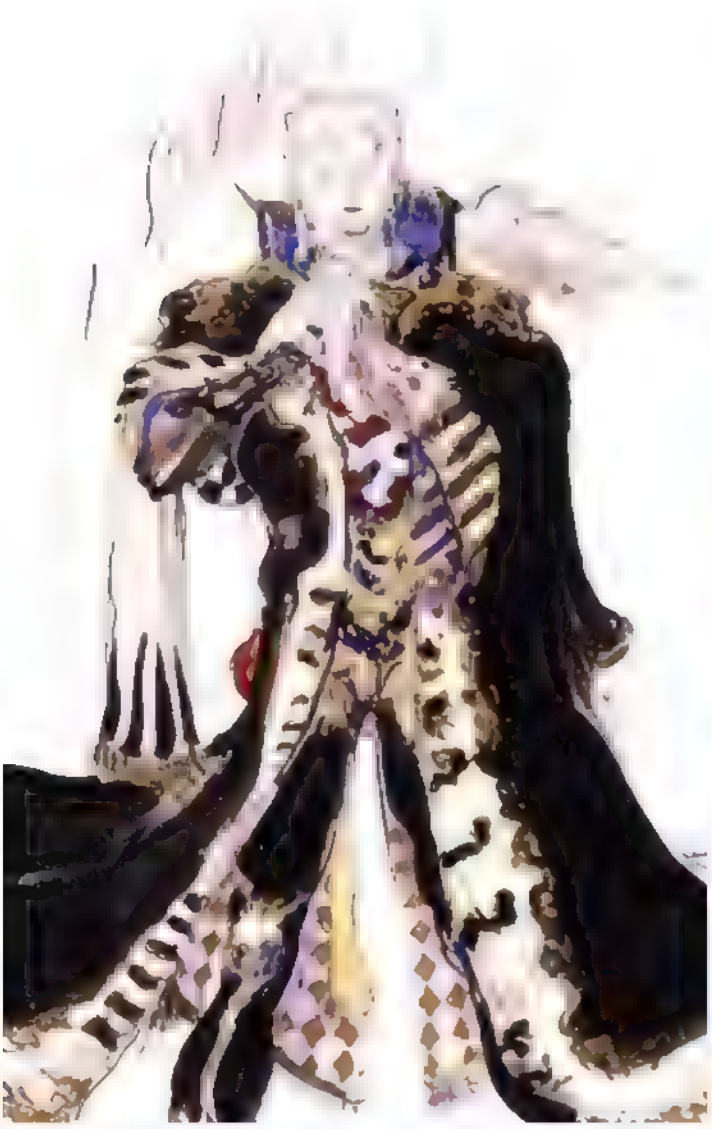
"Ele vem e vai como o vento..."

Falar de Shadow e de seu fiel cão Interceptor é uma honra, por trata-se de um personagem muito especial. Este grande Ninja é cheio de mistério e sempre aparece nos momentos chaves da trama, além de me dar boas gargalhadas na primeira vez que o encontrei dentro de um bar. Converse com ele pois é hilário! Ele só se importa com dinheiro e mais nada! Shadow entra e sai de seu grupo quando ele quiser, afinal é um guerreiro que prefere agir do jeito dele. Personagem especial na trama.

Shadow no passado foi Clyde, que junto com seu companheiro Baran, ferido em batalha, acabou conhecendo a filha de Strago em Thamasa. Clyde abandona seu companheiro e depois passa a ser atormentado em sonhos que revelam sua ação covarde no passado. Não é preciso dizer que Relm é filha de Shadow, mas por razões óbvias, ele nunca revela esta verdade á ela, assim como não fica exatamente claro porque ele abandonou sua mãe. Relm e o cão Interceptor possuem uma grande afinidade

Principal Habilidade: THROW
Esta habilidade consiste em arremessar qualquer tipo de arma nos oponentes, além das armas características dos ninjas usadas somente por Shadow, que possuem vários efeitos que ajudam bastante durante os combates, como a Shadow Edge que cria cópias ilusórias e a Inviz Edge que deixa Shadow invisível.

Achando Shadow em World of Ruin:
Antes do mundo explodir de uma vez, espere pelo ninja até o último segundo. Encontro-o mais tarde na caverna onde você encontrou Relm, depois siga para a cidade de Relm e ele estará lá. Mais tarde, vá para o Colosseum e aposte a arma encontrada em Veldt e ele entrará para lutar. Derrote Shadow e ele entrará novamente ao grupo. Fácil não?!



SETZER GABBIANI

"Um viajante da vida e jogador de black jack ..."

Setzer é um viciado na jogatina e adora um cassino. Gosta de viajar para todo lugar em sua luxuosa airship que a batizou de BlackJack. Tem 27 anos, galanteador e bom vivant, mas que guarda uma história triste. Setzer talvez seja o personagem de menos carisma na trama em minha opinião, mas que tem sua importância assim como os outros. Jogos, mulheres e liberdade é tudo que ele precisa

Daryl e Setzer sempre disputavam qual de suas máquinas era a mais rápida nos céus. Em uma ocasião Daryl foi longe demais e acabou sofrendo um acidente aéreo. Setzer a enterrou junto com sua nave Falcon em uma tumba subterrânea (Memorial) próximo a cidade de Kolighen.

Principal Habilidade: SLOT e GP RAIN
Setzer utiliza uma máquina de caça-níqueis como habilidade principal e dependendo do resultado das combinações obtidas, ele executa diferentes tipos de magia Por outro lado, equipando Setzer com a Relic Coin Toss, ele terá a habilidade GP Rain que permiti atirar seu dinheiro no oponente, transformando o valor atirado em dano. Se você tiver dinheiro sobrando, mande ver, pois é bem lucrativo dependendo do combate

Achando Setzer em World of Ruin:
Encontre-o em Kohligen e converse com ele. Simples!

STRAGO MAGUS

"Um velho e sábio mago que busca conhecimento..."

Strago é descendente dos guerreiros da Guerra dos Magi e mora em uma cidade onde todos de lá escondem um grande segredo. Apesar dos seus 70 anos, este velho mago ainda tem pique para cuidar de sua neta encrenqueira e carismatica Relm. Strago é um mago sábio e muito poderoso, que junto com Gungho vivem uma disputa para ver qual deles é o melhor!

Strago e Gungho caçam desde a juventude um monstro chamado Hidon que vive na Ebot's Rock em World of Ruin.

Principal Habilidade: LORE
Strago Magus consegue aprender magias exclusivas se for atingido por elas quando determinados inimigos o atacam. Sua neta Relm pode ser fundamental para facilitar a vida de Strago. Esteja com ela no grupo e use sua habilidade Control para fazer os inimigos usarem suas magias em Strago ou então enfrente Dark Forces em Kefka's Tower, além de poderoso, ele solta quase todas as magias que Strago precisa aprender. Dica maneira!

Achando Strago em World of Ruin:
Encontre Strago na Torre dos Fanáticos e converse com ele. Não esqueça de colocar Relm em seu grupo.

MOG

"A criaturinha clássica de Final Fantasy..."

Todo bom Final Fantasy tem que ter essas criaturinhas adoráveis e Mog faz sua presença nesse grupo de personagens (isso se você salvou a pele dele no penhasco!). Mog é o único moogle falante por causa do contato que teve com a Magitek. Além de falar, ele é um grande dançarino (moogle falante e dançarino é o fim da picada). Criaturinha fofa que mais parece um bichinho de estimação do que um lutador

Mog ao lado de seus companheiros Kuku, Kumama. Mogchi, Kupek, Kupan, Kupop, Kurin, Kuru, Kushin, Kushu, Kutan e Kamog ajudam Locke contra os guardas de Narshe... (haja kuku heim)

Principal Habilidade: DANCE
Mog pode dançar diferentes passos e assim soltar diferentes magias em seus oponentes. Para aprender novas danças, Mog precisa dançar em diversos lugares diferentes. Isso me lembra aquela brincadeira idiota do "Pedala Robinho", no caso seria "Pedala Mog". Bichinho útil se for bem treinado.

Achando Mog em World of Ruin:
Onde se acha um moogle? Em buracos, claro! Procure-o nas cavernas onde habitavam seus companheiros em Narshe. Os tais kukus. Lembra?

RELM ARROWNY

"A criança com o dom da magia em suas pinturas..."

Com o dom da pintura, essa garotinha de 10 anos chamada Relm, é neta do grande mago Strago. Ela tem o dom de dar vida as suas pinturas. Possui também uma amizade com Interceptor, o fiel cão de Shadow que mostrou que realmente o cão é o melhor amigo do homem (ou de Relm). Esta menina encrenqueira vai dar muita dor de cabeça.

Owzer é um colecionador de pinturas raras e caçador de pintores talentosos, quando descobre as habilidades de Relm resolve contratar seus serviços (honde acaba fazendo a jovem trabalhar dia e norte em uma pintura) que depois acaba se tornando um monstro, graças as habilidades da artista. Chadarnook (Demon Woman - Chadarunku) é um demônio criado na pintura de Relm.

Principal Habilidade: SKETCH e CONTROL
A Sketch de Relm é a habilidade de fazer uma pintura do inimigo que imediatamente ganha vida, executando ataques do próprio inimigo nele mesmo. Dependendo do inimigo isso pode ser eficiente, entre outros casos, pode-se equipar Relm com a Relic Fake Mustach para trocar a habilidade por Control que permite controlar o inimigo que por sinal é mais eficaz.

Achando Relm em World of Ruin:
Ela se encontra dentro da mansão de Owzer em Jiddor, um lugar estranho por sinal.

UMANO

"O poderoso Pé Grande de Narshe..."

Este Pé Grande (ou Yeti), possui uma ligação muito forte com Mog, que por sinal o obedece. Grande e bastante forte, Umano se esconde nas cavernas em Narshe. Personagem secreto em Final Fantasy VI que somente entrará para seu grupo se você tiver Mog ao seu lado.

Habilidade Especial: NENHUMA
Umano não possui uma habilidade em especial, mas acredito que realmente ele não precise (risos). Umano é uma criatura poderosa e causar grandes danos é com ele mesmo. Equipe-o com Rage Ring para ele arremessar alguém da equipe nos inimigos causando bastante dano ou Blizzard Orb para que Umano possa soltar golpes com gelo. Nosso Pé Grande não pode ser controlado durante a batalha e evoluir esse personagem é primordial.

Achando Umano em World of Ruin:
Onde encontrá-lo? Lembra daquele lugar onde tinha a Esper Tritoch congelada em Narshe? Vá até lá e não esqueça de levar Mog consigo

GOGO

"Quem é esse ser misterioso?"

Gogo é um carinha esquisito pacas. Não sabemos se é homem ou mulher debaixo daqueles montões de trapo. Além de muito misterioso, Gogo é o último personagem secreto de Final Fantasy VI que eu demorei bastante para encontrá-lo. Gogo é um habilidoso mímico que vive em um lugar super esquisito!

Fãs mais aficionados de Final Fantasy dizem que ele é muito parecido ou seria o próprio Gilgamesh (Final Fantasy V).

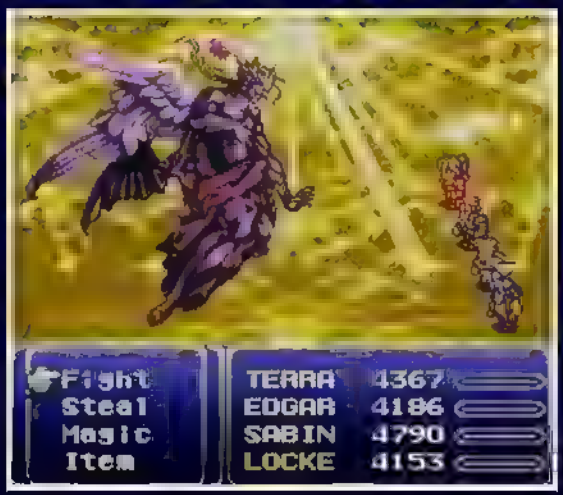
Habilidade Especial: MIMIC
Gogo tem o dom de imitar as ações dos outros personagens, principalmente magias. Usar Gogo em sua equipe é algo bem interessante, porque você pode abusar de sua habilidade, solte magias poderosas como Ultima usando outro personagem e em seguida use Mimic de Gogo para repetir a dose. Ótimo personagem para evoluir e deixar em seu grupo.

Achando Gogo em World of Ruin:
Gogo tem seu esconderijo um tanto quanto estranho. Existe uma ilha com formato triangular onde habita um monstro chamado Zone Eater, lute com ele, mas não o derrote, deixe-o engolir todo o grupo. O resto é com você!

O SISTEMA E SUA FINALIDADE...

"Active Time Battle", que determina o tempo necessário para executar um golpe, usar um item, lançar uma magia ou invocar uma Espers durante a batatha por cada um de seus personagens.

Dentro das batalhas, temos o "Menu Básico" localizado na parte de baixo da tela, que aparece quando nossa barra de ação enche (Action Time), onde temos as opções: Fight (ataque normal e colocando para o lado, aparecerá a opção de Defesa), Habilidade Especial (única para cada personagem), Magic (onde encontra-se a sua lista de magias) e Item (seu inventário de poções, entre outros). Ao lado fica o visualizador de energia dos personagens (HP) e a barra de ação (Action Time), que ajudará em suas estratégias e o mantém informado do bem estar de seu grupo.



Você poderá soltar as vezes, um ataque especial chamado "Desesperate Attack" que na verdade é um ataque mais poderoso que o normal (os famosos Limit Breakers), que podem ajudar, e muito, em batalhas difíceis. Muitas vezes, esses ataques são os salvadores da pátria.

Fora das batalhas, podemos abrir o "Menu Principal" onde podemos visualizar dados sobre os personagens com mais detalhes. Ao abrir, encontramos a imagem do personagem, seu Nível, seu HP atual, seu nível de MP (Magic Points) entre outros dados. Ao lado direito, temos as opções: Item (seu inventário de poções entre outros), Skills (seu quadro de magias), Equip (onde equipamos o personagem), Relic (Acessórios que aumentam atributos e dão poderes), Status (os atributos gerais do personagem), Config (configurações opcionais do jogo) e Save (para salvar seu progresso). Também temos um medidor de passos e o total de dinheiro, que em FF é conhecido como Gil (GP) que seu grupo possui.

O SEGREDO DAS ESPERS E O DOM DA MAGIA...

A magia é algo importante em qualquer RPG, sem ela, os combates ficariam apenas na força bruta e não teriam beleza, além da complexidade para elaborar estratégias com elas. Em FFVI existem vários tipos de magia, como aquelas que servem para provocar dano, como Fire (dano por fogo), Thunder (dano por raio) entre outras. Magias que servem para curar, como Cure (recupera HP), magias que fornecem proteção, removem doenças, dão poderes temporários, além daquelas magias que afetam apenas um inimigos ou vários deles ao mesmo tempo. Também existem magias poderosíssimas, que é o caso de Doom, X-Zone ou Ultima.

Mas, para que seus personagens aprendam essas magias, eles precisam do poder das Espers e isso funciona da seguinte maneira:

Cada personagem pode carregar apenas "uma" Magicite (pedra mística que guarda o poder de uma Esper). Cada Esper pode passar o conhecimento de algumas magias para o personagem e para isso, o personagem precisa estar equipado com a Magicite e ganhar APs durante as batalhas. Estes APs irão aumentar a porcentagem de aprendizado da magia de determinada Esper, até completar 100% e assim, seu personagem estará apto para executar a magia aprendida. Algumas magias precisam de um custo maior de APs do que outras para aprende-las, porque quanto mais poderosa é a magia, mas AP será necessário. Após ter todas as magias que "aquela" Esper teria para ensiná-lo, basta trocar de Magicite para aprender novas magias e assim sucessivamente.

Talvez você tenha pensado que depois de aprender várias magias, seus combates tornariam-se festas do oba-oba, está muito enganado! Quanto mais magia seu personagem soltar, menos MP (Magic Points) terá. Os MPs acabam

conforme a execução das magias, porque elas necessitam de uma quantidade desse MP para ser realizada. Sem MP, seu personagem teria que se virar apenas no braço (a não ser que tenha um Ether para recuperar MPs).

Além de aprendermos magias com as Espers, algumas delas, também aumentam determinados atributos do personagem, enquanto ele estiver equipado com a mesma. Por exemplo, o Esper Maduin, aumenta Magic em +1 a cada level de experiência completado por seu personagem, enquanto o mesmo estiver equipado com a Esper. Isso pode ser fundamental para equilibrar personagens, ou torná-los poderosos em níveis mais altos. O segredo é estar sempre de olho nos atributos de todos e arquitetar estratégias mais interessantes. Como pegar personagens que são melhores em combate corpo-a-corpo e aumentar a força, assim como aqueles que são melhores em magias e aumentar a quantidade de MP. As Espers trazem muitos benefícios para seus personagens e ainda por cima, podemos envocá-las para um auxílio ainda maior dentro dos combates! Cada personagem pode envocar a aparição da Esper de sua Magicite, por um pequeno instante, para que ela abuse de seu poder e descarregue-o em seu inimigos. Algumas Espers dão auxílio com poderes benéficos ao grupo. Mas lembre-se, só podem ser encovadas uma vez por batalha.

OS 8 DRAGÕES LENDÁRIOS

Depois que Kefka desencadeia a destruição do mundo os 8 dragões quebram o selo e se espalham pelo mundo. Cada um deles detém uma parte do selo da poderosa magicite Crusader, uma das mais poderosas!

A ARTE DE FINAL FANTASY EM PIXELS

Final Fantasy VI usou e abusou do Super Nintendo, [illegible] detalhes gráficos [illegible] efeitos que [illegible] executar [illegible] todos [illegible] nossos olhos...

[illegible] beleza [illegible] que houve uma grande evolução [illegible] FFV. Efeitos de Mode 7 assim como efeitos [illegible] transparência que eram [illegible] que os famosos CGs não eram comuns [illegible] jogos, mas que não faziam falta nenhuma.

[illegible] trabalho da Squaresoft [illegible] das cidades, vilarejos, florestas, [illegible] palácios e enfim, em tudo [illegible] para FFVI. Os inimigos não ficaram de fora e receberam um trabalho muito bacana [illegible] chefões. As magias também ganharam [illegible] execuções e também não podemos esquecer [illegible] personagens que [illegible] conseguem expressar emoções [illegible] pequenos gestos [illegible] sentimentos [illegible] personagem durante [illegible] Destaque para [illegible] famigerado [illegible] Kefka. Momento [illegible]

[illegible] como exemplo, [illegible] Chrono Trigger, Super Mario RPG e Secret of Mana. Mesmo sendo um RPG de 1994, [illegible] destaque [illegible]

OS COMBATES NO COLOSSEUM...

[illegible] também para perdê-los, [illegible] Você escolherá apenas um personagem para lutar e não poderá controlá-lo durante a batalha, então tudo depende [illegible] você [illegible] equipamento que você estiver usando.

[illegible] dependendo do equipamento que você escolhe. Em algumas batalhas, por exemplo, equipar o Flame Shield [illegible] cada item que você aposta [illegible] para uma batalha diferente. Alguns deles [illegible] escolha difícil já que o item jogado também é muito útil [illegible] vezes [illegible] conseguir [illegible] estratégia [illegible]

CONVERSÕES...

PlayStation

[illegible] PlayStation [illegible] músicas, corrige alguns erros de tradução e bugs da [illegible] do Super NES, e inclui [illegible] com animação [illegible] como um bestiário [illegible] galeria de arte [illegible] medida que o jogador progride. No Japão foi lançado primeiro individualmente em 1998, depois com FFV e FFIV em Final Fantasy Collection, e nos EUA com FFV em Final Fantasy Anthology, ambos em 1999. Na Europa e Austrália, por não ter sido lançado no SNES, foi lançado individualmente em 2002.

Game Boy Advance

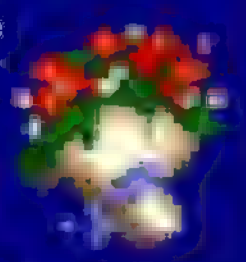
[illegible] Novembro de 200[illegible] Fevereiro de 2007 [illegible] Es[illegible] [illegible] Diablos [illegible] Gilgamesh [illegible] personagem recorrente da série [illegible]gido [illegible] adicionado [illegible] explorado por três grupos.

A SONORIDADE DO MESTRE NOBUO UEMATSU...

A trilha sonora de FFVI é considerada até hoje por muitos, como a maior obra-prima do compositor. Um trabalho de ótima qualidade e genialidade, que levou a série para um patamar mais alto. As músicas de Nobuo conseguem passar várias emoções para o jogador e combinam harmoniosamente com os lugares por onde ocorrem a história.

Nobuo criou temas para todos os personagens e isso contribuiu para dar vida a vários momentos especiais como foi o caso da famosa Opera House que virou cena clássica da série. Isso tudo ainda rendeu CDs da trilha sonora da obra com versões em piano e ainda versões orquestradas entre outras. Aqueles que possuem essas relíquias, sabem muito bem o que é essa maravilhosa sonoridade de FFVI.

A FAMOSA OPERA HOUSE...



Todos que jogaram FFVI concordam que em Opera House acontece um dos momentos mas bacanas do game, talvez "o mais bacana" do game, onde a personagem Celes Chere interpreta o papel de uma mulher chamada Maria que faz par com outro ator interpretando Draco, na ópera "THE DREAM OATH : Maria and Draco", que possui como tema a canção "Aria di Mezzo Carattere", que futuramente viria inspirar Nobuo para a criação do tema de Aeris em FFVII.

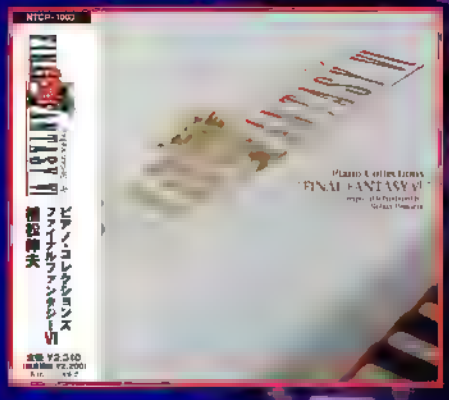
Composta por Nobuo, que por sinal, teve que usar um formato de som denominado SPC700 para recriar as vozes da ópera para o cartucho do SNES, trabalho esse que rendeu ótimos resultados e fez da ópera um sucesso na história, ficando assim, na memória de todos os fãs que puderam apreciar tal apresentação.

Esta Ária, cantada na história por Celes Chere também é uma simbologia aos sonhos da personagem, que desejava intimamente não ser uma general, mas sim, uma mulher que tenha a oportunidade de amar e viver como uma mulher normal. Maria é uma mulher que vive o drama de ter seu amado desaparecido na guerra e jurava o esperar eternamente. Isso também é uma referência as escolhas de Celes que mais tarde, após quase morrer sem esperanças, vê uma prova que Locke esta vivo e então (a exemplo de Maria) compreende que batalhas são duras, mas devem ser travadas em nome daqueles que amamos sem nunca perdermos a esperanças de rever nossos entes queridos mesmo após o caos. Draco, o amado de Maria era o homem que lutava na guerra, mas Maria também tinha a sua batalha, a de viver sem nunca perder as esperanças, acreditando que Draco estaria vivo mesmo desaparecido...

A Filarmônica de Tóquio fez o concerto da Opera House em uma versão com aproximadamente 23 minutos da música! Quem me dera ter assistido isso ao vivo!

Final Fantasy VI Original Sound Version, versões originais

Final Fantasy VI Grand Finale, pela Orchestra Synfonica di Milano



Final Fantasy VI Piano Collections, versões ao piano

A pronúncia "Mezzo Carattere" significa em italiano "Pessoa Dividida", referindo-se ao dilema de Maria onde ela tem duas escolhas. Uma é esperar por Draco eternamente ou esquece-lo para poder viver. Lindo não?!

Letras da música em inglês e em português:

Oh my hero, so far away now,
Will I ever see your smile?
Love goes away, like night into day,
It's just a fading dream.

I'm the darkness, you're the stars,
Our love is brighter than the sun,
For eternity, for me there can be,
Only you, my chosen one.

Must I forget you? Our solemn promise?
Will autumn take the place of spring?
What shall I do? I'm lost without you,
Speak to me once more!

We must part now, my life goes on,
But my heart won't give you up.
Ere I walk away, let me hear you say,
I meant as much to you...

So gently, you touched my heart.
I will be forever yours.
Come what may, I won't age a day.
I'll wait for you, always...

Oh meu herói, tão longe agora.
Eu verei seu sorriso novamente?
Amor parte, como noite em dia.
Isso é apenas um sonho ruim.

Eu sou a escuridão, você é as estrelas.
Nosso amor é mais luminoso que o sol.
Para a eternidade, para mim pode haver,
Só você, meu escolhido.

Eu tenho que esquecer-lhe? E as nossas promessas?
O outono chegará como em todos os tempos?
O que farei eu? Eu estou perdida sem você.
Fale mais uma vez comigo!

Nós temos que nos separar agora, minha vida vai em frente
Mas meu coração não o deixará.
Antes que eu vá embora, deixe-me ouvi-lo
Eu tenho muito a lhe falar...

Tão suave, você tocou meu coração.
Eu sempre serei seu.
Venha se puder, eu não envelhecerei um dia,
eu esperarei por você, eternamente.

Considerado um dos maiores vilões da série, Kefka é realmente um personagem impagável. Ele foi o único vilão que conseguiu ser cômico, atrapalhado, cruel e odioso ao mesmo tempo. Algo extremamente original.

Como seu sobrenome (Palazzo, ou seja palhaço), suas roupas (inspirados em vestimentas do século passado), sua maquiagem e sua música tema o denunciam, Kefka é um vilão completamente cômico que da ares de ser um ditador cruel que se veste e age como um palhaço. Tanto suas maquiagens quanto suas roupas foram criadas para esse intento e não para denotar tendências andrógenas... Kefka é um personagem idealizado por orientais, e na cultura japonesa roupas tão espalhafatosas e maquiagem não são referências a homossexualidade como são aqui no ocidente.

Apesar da aparência e das situações cômicas, Kefka também pode ser tão odiado quanto amado, suas atitudes são realmente cruéis e a consequência horrenda de seus atos facilmente surpreendem o jogador... Entre uma cena cômica ou um ato cruel, o vilão também é muito bem caracterizado por sua risada psicótica.

Aos 23 anos ele foi nomeado um dos comandantes de um dos batalhões de Gestahl. Aos 25 ele conheceu uma criança com talento excepcional para a batalha: Celes Chere. Kefka então passou a treina-la e fez dela uma excelente Runic Knight e também passou a considera-la como a razão de seu viver. Uma filha ou irmã a qual ele tinha profunda relação, sempre agindo de forma amável.

Aos 30 ele foi nomeado como primeiro ministro do Império, abaixo apenas do Imperador Gestahl. Aos 31 ele tinha todo o comando do exército Imperial, conquistando muitas terras distantes para Gestahl.

É nessa época, durante o frenesi de batalha da terceira expedição Imperial que o efeito da experiência realizada a uma década atrás finalmente afeta Kefka e ele torna-se um homem psicótico sentindo alegria e êxtase em ver o sofrimento alheio, isso porque ele passou a ver o sofrimento e a dor daqueles que perdiam seus lares e entes queridos como a afirmação de suas filosofias... Kefka passou a não entender porque o ser humano se ludibria com sentimentos positivos e vê o mundo com otimismo mesmo ele estando cheio de miséria, tristeza e

KEFKA E SEU DOSSIÊ... (by Squaresoft)

Aqui começa um pequeno dossiê sobre este grande vilão, tirado dos arquivos da própria Squaresoft onde foi publicado em livros japoneses.

Desumano, genocida, louco...

É assim que Kefka é chamado por seus próprios subordinados e até pelos soldados mais frios do Império. Muitos o temem, outros apenas acham-no um louco, mas quase todos o odeiam.

Kefka fora abandonado na infância, passando uma infância dura e sofrida em um orfanato de Thamasa até que mais tarde na adolescência ele entrou para a academia imperial sendo reconhecido como um prodígio.

Dentro da academia ele fora o único voluntário a pesquisa de infusão do poder mágico em seres humanos, o experimento fora um sucesso... Kefka adquiriu o dom da magia sem a intervenção direta das Magicites, mas o preço foi alto, Kefka mais tarde por causa disso, viria a se tornar completamente insano, levando sua filosofia pessimista às últimas consequências. Aquele que era apenas um homem que não acreditava em coisas como a esperança, iria uma década depois, se tornar alguém que passaria a odiar esse tipo de sentimento com todas as forças.

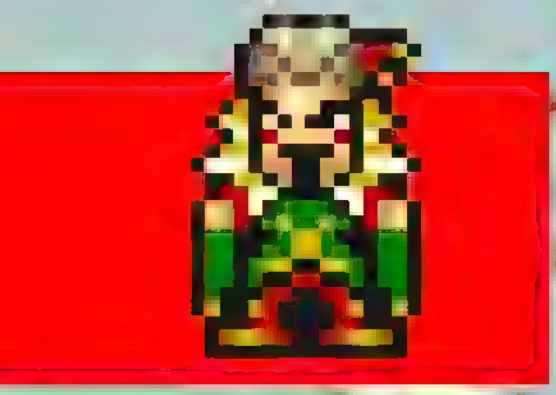
sendo destruído constantemente por pessoas ambiciosas. Ele então considerou sentimentos como esperança e sonhos uma grande mentira e faz questão de acabar com eles causando o máximo de destruição possível. Devido a seus evidentes problemas mentais Kefka foi destituído do cargo de primeiro ministro, mas ele ainda continuava como General, pois Gestahl via muita utilidade nele. Em uma guerra o importante é apenas aniquilar os inimigos sem pena ou limitações, e isso Kefka faz com gosto. A destruição e a oportunidade de trazer sofrimento é a única coisa que motiva Kefka a seguir ordens de alguém.

Ele então passou a adotar manias excêntricas também passando tardes afins olhando-se no espelho fascinado com o fenômeno do próprio reflexo, ele começou a adotar roupas e maquiagens espalhafatosas com o único intuito de olhar a si próprio. Ele também passou a brincar e falar com marionetes as quais ele destrói em momentos de fúria.

Sua relação com Celes também mudou após seus colapsos mentais, ele passou a vê-la como o brinquedo perfeito: Forte e ao mesmo tempo fraca, linda e submissa, sua marionete perfeita. Com o tempo, mesmo alguém fria como Celes passou também a sofrer de crises de depressão devido a carnificina do meio militar as quais ela promovia e Kefka viu nisso a beleza perfeita em Celes, pois ele também tem

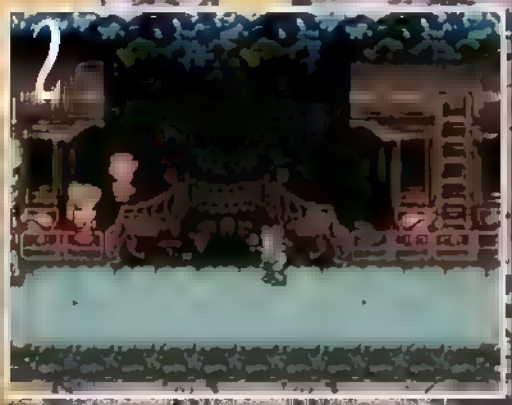
sua mente em crise. Kefka no fundo pretende construir um mundo terrível o suficiente para ilustrar que a esperança não existe. E de fato, assim ele fez.... Kefka é o "único vilão" de Final Fantasy que concretizou seus planos até o fim, e esses eram os mais terríveis possíveis...

Mas aonde estaria a graça da destruição se vidas "preciosas" não fossem perdidas?

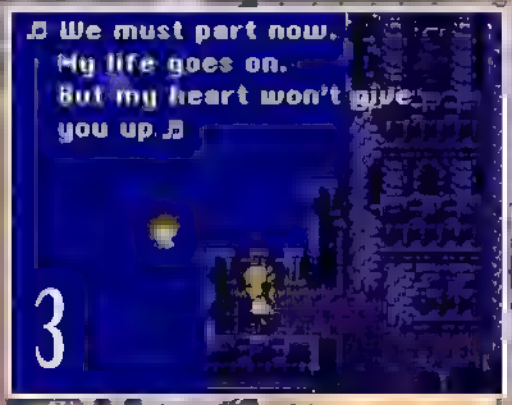


OS 10 GRANDES MOMENTOS DE FINAL FANTASY VI...

Quando Kefka envenena o suprimento de água do Castelo de Doma, vitimando a esposa e filho de Cyan Garamonde, tomado pelo desespero ele parte em uma luta cega contra o império em sua base.

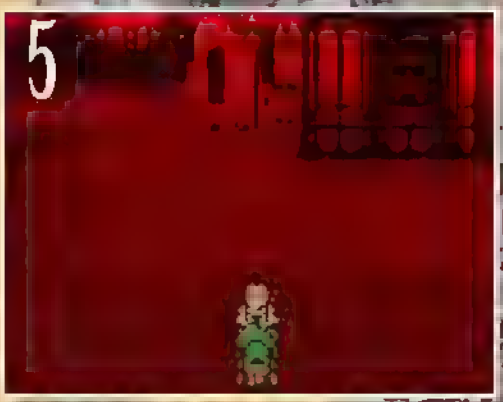


Simbolizando a passagem das almas para a eternidade o Phantom Train é uma das partes mais marcantes do jogo, em especial a despedida de Cyan a sua esposa e filho.



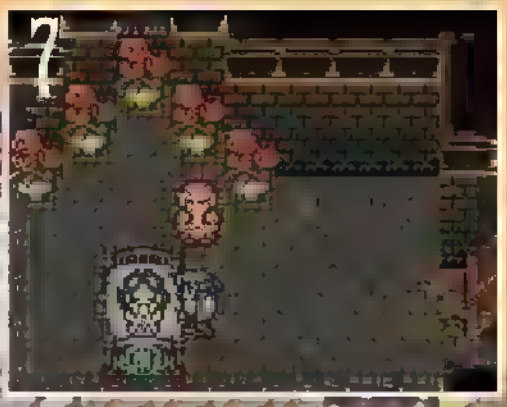
Sob o papel de Maria (Celes Chere) Protagoniza uma das cenas mais bonitas e marcantes do jogo Final Fantasy. A famosa Opera House.

Quando os personagens entram na casa em chamas para salvar Relm, acabam sendo cercados pelos inimigos. Shadow faz uma típica atuação ninja, dando cabo dos inimigos e de quebra, salvando a vida da própria filha.

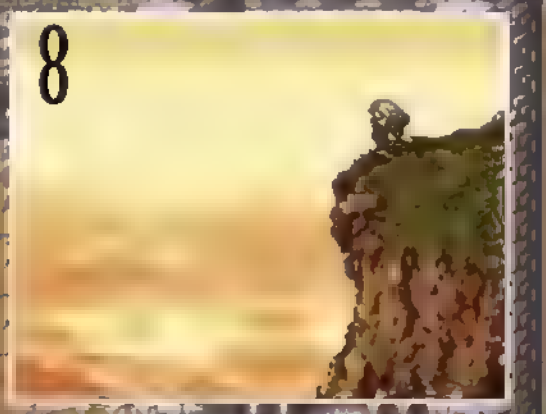


A morte do General Leo foi o primeiro passo para a reviravolta de Kefka que convence o imperador Gestahl que ele é um traidor. Kefka sorri de forma insana enquanto mata Leo à sangue frio.

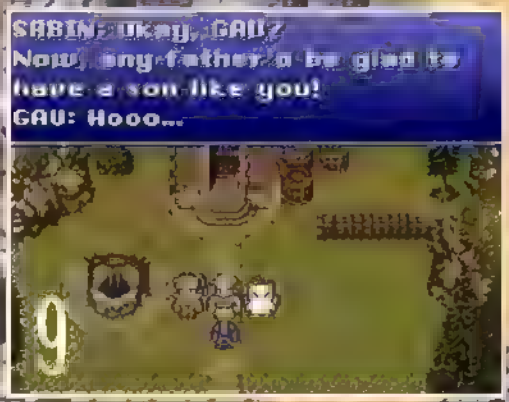
A tentativa de suicídio da personagem Celes, após encontrar Cid morto na cama. Momento polêmico de Final Fantasy VI, onde Celes sobe a montanha da pequena ilha e salta para a morte, porque ela pensa que sua vida não tem mais sentido estando sozinha.



Locke procura pela lendária magicite da Esper Phoenix, que segundo a lenda, poderia trazer de volta uma pessoa morta, no caso sua namorada Rachel. Os poderes da magicite estão muito fracos, mas ele consegue por poucos segundos falar com sua amada, que o perdoa e pede que siga sua vida adiante



Setzer Gabianni perdeu sua companheira Daryl em um trágico acidente aéreo com a sua aeronave Falcon. No episodio: Daryl's Tomb, ele relembra os últimos momentos em que estiveram juntos.



Gau, o menino selvagem criado por monstros acaba reencontrando seu pai, os personagens do jogo tentam ajudar o garoto, mas o pai de Gau parece sofrer de distúrbios mentais e não o aceita como filho. Mesmo diante desta triste situação, Gau fica satisfeito por saber que tem uma família afinal.

Fechando com chave de ouro os 10 grandes momentos de Final Fantasy VI, a batalha final contra Kefka Palazzo. O vilão literalmente incorpora em sua forma final o Anjo da Morte, fazendo um discurso de ódio contra todas as criaturas vivas sob um trilha sonora emocionante

CURIOSIDADES

SALVANDO CID

Você pode salvar a vida de Cid no inicio do World of Ruins, para isso você precisa alimentá-lo com 10 peixes que se movem rapidamente, se você alimenta-lo com os lentos ele morrerá. Os peixes que se movem rápidos nem sempre estão presentes, caso eles não estejam na primeira vez, fale com Cid mais uma vez, depois volte e quando avistar um salve o jogo antes e então entre na tela, pegue o peixe e alimente Cid. Repita o procedimento de sempre salvar antes de pegar um peixe, então caso você não ache um rápido, reset, de load e tente entrar na tela novamente.

GHOSTS (FANTASMAS)

Simbolicamente são as almas de guerreiros que morreram, mas que ainda insistem em lutar, ajudando o grupo quando estão no Phantom Train. A habilidade destes personagens suporte do jogo está desde ataques simples até a possessão dos corpos dos monstros e inimigos de jogo, esta habilidade, no entanto faz com que o personagem desapareça do grupo.

O FAMOSO BUG DE FFVI DA VERSÃO SNES

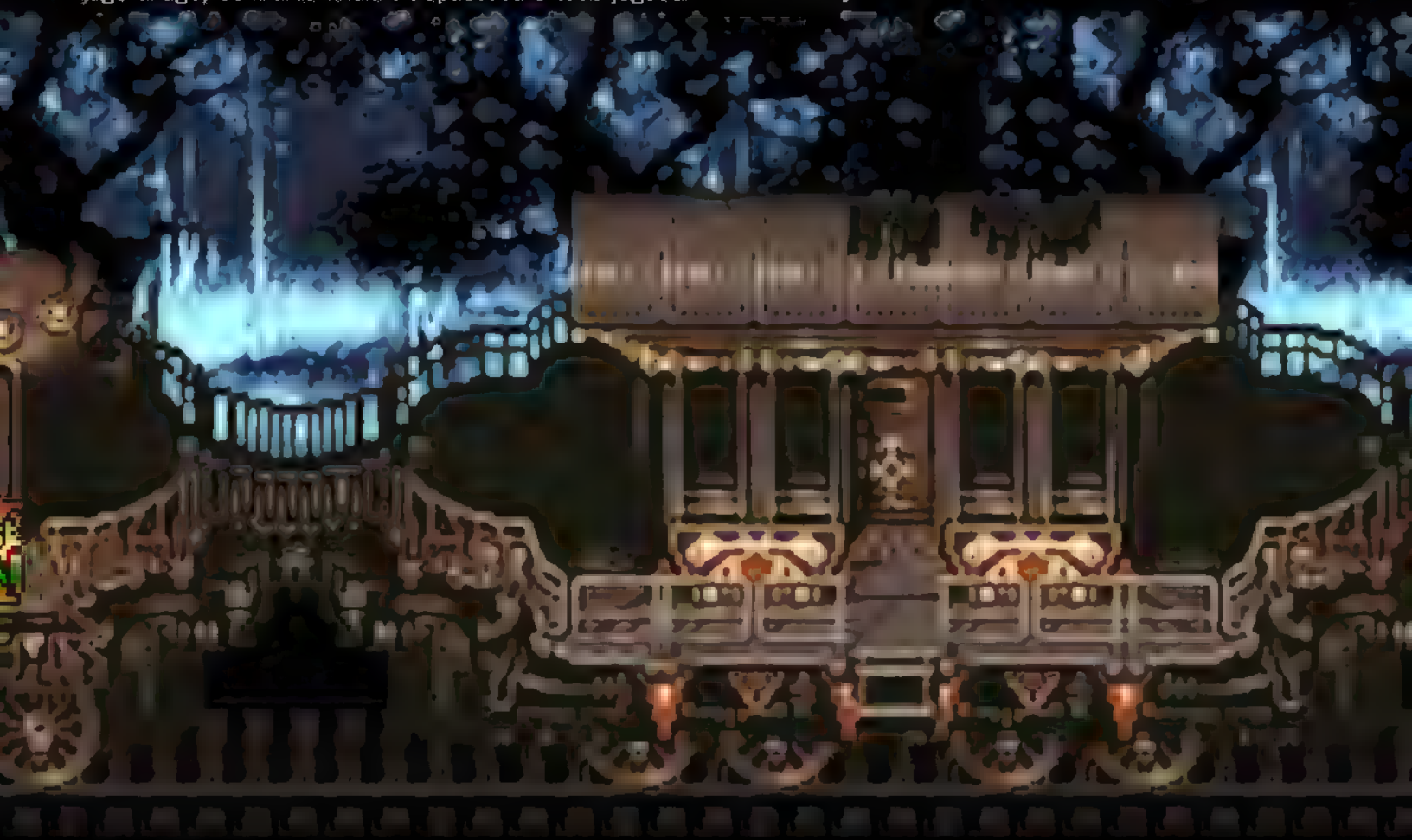
Este famoso bug de Final Fantasy VI que produz efeitos completamente insanos, desde encher o seu inventário com os melhores itens do jogo até travar o jogo e apagar todos os jogos salvos. Se quiser tentar, será de sua própria conta e risco. Este bug não funciona dependendo da versão do jogo que você estiver usando. Não recomendamos que você faça isso para facilitar o jogo, apenas citamos a critério de informação, já que envolve um certo risco.

Para executá-lo, proceda da seguinte maneira:

1- Vá no menu, em config, e coloque as magias na ordem
2- Coloque no seu grupo alguém que tenha as magias Mute e Vanish. E a personagem Relm junto.
3- Use Vanish no inimigo para ele ficar invisível e depois use Sketch no inimigo invisível.
4- Fuja da batalha e verifique o seu inventário.
5- Se não der certo, tente colocar como primeiro membro do grupo alguém que saiba Mute e que não seja a mesma pessoa que vai usar Vanish. Boa sorte!

CONCLUSÃO

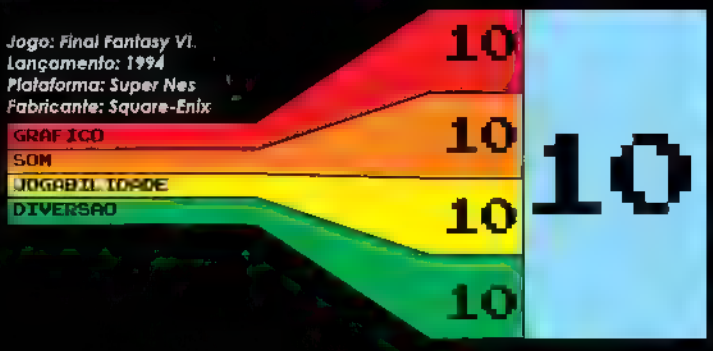
Para fechar esta "enorme" matéria, sobre este grande RPG, posso afirmar que chama-lo de um jogo atemporal é a mais pura verdade! Porque sou prova disso! Comecei a conhecer a série a partir de Final Fantasy VII, mas comecei a virar fã realmente depois de FFVIII. Desde então, joguei todos os FFs que foram surgindo ao longo destes anos até a chegada do maravilhoso FFXII que por sinal gosto muito e é meu preferido dentro dessa saga tão mágica e fascinante. Mas tarde, por curiosidade, decide jogar FFVI, porque muitos fãs da série sempre cogitavam como "o melhor Final Fantasy" ao lado de FFVII. Fiquei curioso, mas posso afirmar que tive receio de jogá-lo, pelo seguinte motivo, FFVI já era um jogo antigo, com uma mídia ultrapassada e todo jogador que está atualizado com a nova geração, está acostumado com cenas em CGs, milhões de polígonos, personagens que realmente conversam e por aí vai. Retroceder é difícil para qualquer jogador atualmente (não é verdade?!). Mas resolvi jogar, porque tinha que ter esta experiência, que posso afirmar de pé junto! Final Fantansy VI é um tremendo jogo, com um enredo que na minha opinião é o melhor de todos! Este RPG te mantém preso do começo ao fim como poucos jogos de hoje o faz. Ele fica em segundo lugar da minha lista entre os FFs, ultrapassando vários que surgiram depois dele. Este jogo merece ser lembrado para sempre no coração dos fãs que acompanham essa saga como eu. Final Fantasy Forever!



AGRADECIMENTOS

A Game Sênior agradece a equipe Final Fantasy Brasil pelo material informativo através do seu site. Sem vocês está matéria não seria possível. Obrigado a todos!

http://www.finalfantasy.com.br



8 Bit Instrumental

Por André Breder

Tudo começou quando os guitarristas André e Rodrigo se conheceram e, em conversas pelos corredores da universidade, descobriram o gosto por composições musicais para video games, principalmente os que fazem parte de suas vidas desde a infância. Rodrigo já tinha mais experiência na área. Tocava vários temas e já tinha gravado vários de seus arranjos de jogos como Contra, Super Mario Bros, Street Fighter II, Altered Beast entre outros. Os irmãos André, Moisés Filho e Luciano, já haviam tocado alguns temas também, mas nada ainda tão sério. Porém, ambos tinham um desejo em comum que ainda não tinham realizado: montar uma banda que tocasse as músicas dos jogos que marcaram suas infâncias e adolescências. Começava assim a história do grupo 8 Bit Instrumental, que em pouco tempo já se tornou uma banda famosa e com seu belo trabalho reconhecido no meio da Video Game Music. Confira esta entrevista que fiz com o grupo, onde os músicos falam mais sobre a banda e os seus projetos para o futuro.

Game Sênior: Quando exatamente o grupo 8 Bit Instrumental começou?

8 Bit Instrumental: *A idéia começou em meados de 2005 quando a gente se descobriu na faculdade. Ali já trocamos uma idéia e rápido já estávamos tocando um arranjo de Super Mario Bros pra 2 violões que o Rodrigo montou. Depois disso ficamos enrolando até 1 ano depois. Quando surgiu uma oportunidade pro 8 Bit (ainda sem o "Instrumental") se apresentar começamos a banda toda ensaiar.*

Game Sênior: A banda tem a mesma formação desde o seu início, ou houve mudanças de membros?

8 Bit Instrumental: *Mudar formação!?!? Se alguém sair acaba a banda! (risos). Já é difícil montar uma banda comum, quanto mais uma banda de video game music. Quem já tentou sabe do que estamos falando. Às vezes as pessoas confundem a banda com o 8 Bit Plus Edition, que foi um projeto à parte que fizemos convidando vários amigos do curso de música lá da UFU pra fazer uma apresentação especial. É um projeto que queremos repetir quando for possível. Mas desde o início somos os mesmos quatro.*

Game Sênior: No Brasil já faz algum tempo que temos o grupo MegaDriver, que faz regravações de trilhas sonoras de games clássicos, deixando todos os temas gravados por eles dentro do gênero Heavy Metal. Já vocês não possuem um estilo definido, indo do Rock ao Baião sem o menor problema. A diversidade de estilos musicais sempre foi um dos objetivos do grupo, ou isto surgiu de maneira natural?

8 Bit Instrumental: *Pra falar de objetivos, preferimos dizer que no princípio era nos divertir tocando video game music e, posteriormente veio a necessidade/vontade de levar isso até as pessoas por meio das apresentações. Os arranjos é uma questão que sempre discutimos. A cada arranjo surgem novas propostas. É tudo muito espontâneo e tentamos abusar da liberdade para criá-los. Inicialmente eram feitos em conjunto e nos ensaios, o que deixava o processo muito lento. Além disso, muitas vezes o resultado não era tão satisfatório. Acreditamos também que muitas coisas são experimentais. Vamos muito pelo que o tema ou a própria música como um todo sugere. Restringir toda a linguagem musical das composições para jogos a um estilo musical seria um sacrilégio, pois há temas que são naturalmente leves, como, por exemplo, o tema Green Hill Zone do Sonic. O tema é naturalmente leve e até sugere uma atmosfera mais... vamos dizer... "feliz". A introdução de Chrono Cross é outra na qual tudo soa muito leve e a própria instrumentação e a composição da música já foi feita sugerindo certo tipo de atmosfera, um clima sonoro. Ou então podemos fazer o inverso e alterar o clima de uma música para o inverso do original. Estamos cada vez experimentando mais, como no último álbum. Há muita coisa eletrônica e até arriscamos algo meio chiptunes, algo que nunca tínhamos pensado em ser feito no início do grupo.*

Os membros da banda 8 bit instrumental com um dos maiores nomes da game music mundial, Tommy Tallarico!

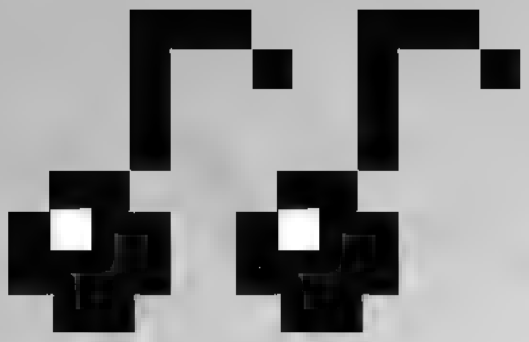
Game Sênior: Desde o final dos anos 90 bandas gringas como Minibosses e NESkimos tem feito um trabalho semelhante ao de vocês, só que eles começaram bem antes do 8 Bit Instrumental surgir no cenário da Videogame Music. Vocês chegaram a conhecer o trabalho destas bandas antes de montarem o 8 Bit Instrumental? Se sim, elas tiveram alguma influência no trabalho de vocês?

Rodrigo "Cheba": *Tocar músicas compostas para jogos sempre foi um anseio de todos da banda. Alguns dos integrantes já faziam isso há muito tempo, só que não fizeram um site pra ficar colocando os arranjos iniciais, pois já existe muita coisa de pouca qualidade pela internet. No primeiro estágio era necessário formar/ experimentar e desenvolver os métodos de gravação até alcançarem um nível "aceitável", digamos. Pra falar a verdade acho que nenhum de nós gosta dessas primeiras bandas que surgiram e nem escutamos muito.*

André, Moisés, Luciano: *Nós não conhecíamos essas bandas. Sequer pesquisávamos a respeito antes de pensar no 8 Bit Instrumental. Tínhamos grandes recordações dos temas de jogos pra Atari, Super Nintendo e Mega Drive. Era só o que tínhamos em mãos. Um amigo do Rio de Janeiro em uma visita comentou com a gente sobre o Megadriver. Foi aí que começamos procurar a respeito e descobrimos um universo enorme de projetos existentes e de possibilidades. Isso foi por volta de 2004. Mas só depois de montar a banda começamos a nos inteirar mais do assunto. Então outros projetos não exerceram tantas influências na nossa concepção musical, mas influenciaram no modo de enxergarmos o cenário.*

Game Sênior: O primeiro trabalho de vocês recebeu o nome de "The Song Remains the Game", uma clara brincadeira com o nome de um dos mais famosos álbuns da banda inglesa Led Zeppelin, neste caso o disco "The Song Remains the Same". Todos na banda curtem Led Zeppelin?

8 Bit Instrumental: *Gostamos. Não "amamos religiosamente"... (risos). Mas quem nunca tocou "Stairway To Heaven"? Não há como não gostar de Led Zeppelin. O nome foi algo quase intuitivo que surgiu do Cheba e deu muito certo por seus diversos sentidos. Primeiro*



Mega Man II tem uma "alma". Esse jogo é magnífico! Achamos difícil acontecer novamente. Não podemos prever muita coisa, assim como também não previámos o lançamento desse álbum. Simplesmente aconteceu.

pela importância histórica do álbum do Led, um marco sendo um dos primeiros álbuns lançados no estilo, o que foi algo parecido com o nosso primeiro álbum em nosso trajeto, mas em proporções bem reduzidas, claro. Outro sentido é o de a música lembrar o jogo e vice-versa. Essa brincadeira com nomes acabou norteando a sugestão do nome "Altered Bit", nosso segundo trabalho, que foi uma brincadeira com o clássico da Sega, Altered Beast.

Game Sênior: The Number of the Bit foi um dos nomes sugeridos pela banda para um de seus trabalhos e que acabou sendo o escolhido pela maioria dos fãs. O título é uma clara alusão ao clássico The Number of The Beast do Iron Maiden. A banda inglesa de heavy metal também tem seus fãs dentro do 8 Bit Instrumental?

Rodrigo "Cheba": *Todos integrantes da banda já passaram pela época na qual escutavam Iron Maiden, principalmente na adolescência durante o início dos estudos de guitarra. Mas acredito que atualmente nenhum dos integrantes segue os novos álbuns e nem tem em seus mp3 players músicas do Iron Maiden. Eu particularmente não gostei do nome, porque os fãs de Heavy Metal geralmente são muito radicais e poderíamos receber críticas severas por fazer referência a uma das maiores bandas do estilo, mas no fim acho que não houve problemas.*

Game Sênior: Quais bandas ou músicos serviram de influência para a sonoridade do 8 Bit Instrumental?

8 Bit Instrumental: *Difícil citar nomes. Se pudéssemos fazer uma seleção dos mais ouvidos a cada 6 meses já daria uma lista enorme. Mais fácil falar em estilos. Rock, jazz, funk, música "erudita" européia, MPB, blues, baião, samba, música eletrônica, chiptunes... Ok, não é tão fácil assim também...*

Game Sênior: Dentre tantas regravações de temas de videogame feitos até agora por vocês, quais são os preferidos pela banda?

Rodrigo "Cheba": *Nossa! Isso é impossível dizer. Eu adoro os temas de Wild Guns, apesar de poucas pessoas conhecerem.*

André Luiz Oliveira: *Particularmente gosto mais do resultado do álbum com a trilha sonora de Mega Man 2. Mudamos a forma de fazer os arranjos e acho que começamos a acertar mais a mão. Também gosto do 8 Bit Plus Edition.*

Game Sênior: E quais são os games preferidos de vocês?

8 Bit Instrumental: *Cronologicamente:*
Dos super antigos – HERO, Enduro, Frostbit, Pitfall, Jungle Hunt, Space Invaders, Q-Bert, Adventure, Bobby Go Home e Combat.

Geração 8-bits
Ninja Gaiden 3, Double Dragon 2, Contra, Shadow of the Ninja, The Legend of Zelda, Gauntlet, Metroid, Excite Bike, Mega Man 2, Super Mario Bros. 3, Kabuki Quantum Fighter, Alex Kidd in Miracle World, Shinobi, Alex in Shinobi World, California Games e Ys.

Geração 16-bits
The Legend of Zelda a Link to the Past, Super Street Fighter II, Super Metroid, Contra III, the Alien Wars, Blackthorne, Chrono Trigger, Top Gear 2, Sonic 3, Contra Hard Corps, Gunstar Heroes, Ghouls 'n Ghosts, Power Rangers, Phalanx, Donkey Kong, Earthworm Jim, Mega Man 7, Mega Man X, Prince of Persia, Harley's Humongous Adventure, Pit Fighter, Mortal Kombat, International Superstar Soccer, Kirby's Avalanche, Aero Fighter, Killer Instinct, Tale Spin, Hyper V-Ball, NBA Jam, Mario Kart (e toda a série Super Mario), Castle of Illusion Starring Mickey Mouse, Run Saber, Kid Klown in Crazy Chase, Art of Fighter, The King of Fighters, The King of Dragons, Streets of Rage, Phantom 2040, Alien 3, Super Turrican, Final Fight, Bomberman... Chega... Vamos marcar um dia pra uma jogatina que é mais fácil... (risos).

Geração 32-bits até hoje
GTA, Driver, Chrono Cross, Final Fantasy VII, The legend of Man, Silent Hill, Gears of War, The Witcher, Tony Hawk Pro Skaters 2, Castlevania Symphony of the Night, Mario Kart 64, 007 Goldeneye 64, Diddy Kong Racing, Zelda Ocarina of Time, Winning Eleven (não dá pra negar... ahauhauha...), Soul Reaver, Tomb Raider, etc...

Um "desconhecido" no meio da banda. Não faço idéia de quem seja RS

Game Sênior: (E para complicar ainda mais) quais são os consoles preferidos de cada um?

Rodrigo "Cheba": *NES*
André Luiz Oliveira: *Super NES, Mega Drive e Atari (na sequência).*

Luciano: *Super NES.*

Moisés: *Super NES.*

Game Sênior: Em 2007 você participaram do Video Games Live. Como foi para vocês a oportunidade de participar deste importante evento da Videogame Music mundial?

8 Bit Instrumental: *Muito importante para o crescimento da banda e uma realização pessoal indescritível. Estar nos bastidores, acompanhar a organização, conhecer o Martin, Tommy e Jack Wall foi algo meio insólito.*

André, Moisés e Luciano: *Um dos primeiros vídeos que nos motivou a tocar músicas de games foi o do Martin Leung tocando vendado os temas da série Super Mario há 3 anos atrás. Imaginem como foi pra nós participarmos de um evento junto com ele...*

Rodrigo "Cheba": *Nossa! Desde que o VGL foi criado eu tenho acompanhado pela internet. Quando vieram ao Brasil pela primeira vez eu não pude ir. Quando Tommy respondeu nosso contato eu não acreditei! Liguei para o pessoal da banda na mesma hora!*
André: *Eu estava jantando. Ele me ligou e disse "Ow, vai lá no MSN". Respondi "guentaí que eu já vou", e ele "NÃO OW! AGORA!". (risos)*

Rodrigo "Cheba": *Na verdade a gente não acreditava até estarmos realmente no palco. Acho que não acredito até agora... Ainda bem que foi tudo filmado. Pra mim foi uma experiência única na vida.*

Game Sênior: Quais temas são os que mais empolgam a galera que vai assistir as apresentações do 8 Bit Instrumental?

8 Bit Instrumental: *Sem titubear: Super Mario. Eu nunca tinha visto um público acompanhando uma música instrumental em coro da forma que vi na última apresentação. Foi emocionante ver que a importância dessa cultura não está somente na banda, mas em quem vai assistir. Street Fighter também foi um jogo muito forte no Brasil. Sonic na seqüência.*

Game Sênior: Todas as músicas gravadas por vocês podem ser baixadas de graça diretamente do site oficial do

grupo. Há alguma estimativa da quantidade de downloads que foram feitos até hoje?

8 Bit Instrumental: *A média hoje está por volta de 600 a 700 MB de tráfego diários em nosso site. Não dá pra precisar ao certo. Do início da banda até agora tivemos melhoras significativas quanto a isso. No início estávamos apenas com o MySpace e tínhamos muito menos plays diários do que hoje, que temos cerca de 80 visitas por dia. Depois do concurso pra nova capa e do lançamento do álbum as estatísticas subiram. Outro contador que teve avanço é o Lastfm, onde as músicas estão também disponíveis para download. Também estamos no VGMix e a nossa versão de Top Gear está em um dos maiores portais de músicas de video game, o OCRemix, o que também deu uma impulsionada na banda. Então não dá pra falar em números certos ainda. Junto a isso se somam as músicas que enviamos por e-mail, os servidores P2P, etc.*

Game Sênior: Como se dá a escolha das músicas a serem gravadas por vocês? O que pesa mais é o gosto pessoal da banda ou o pedido dos fãs?

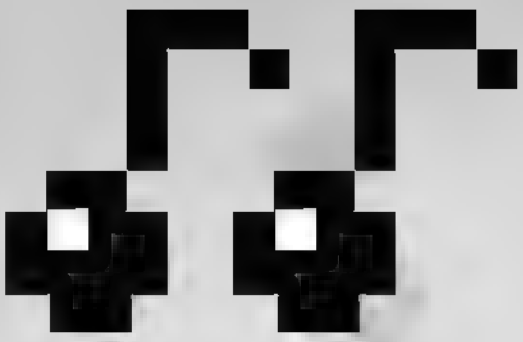
8 Bit Instrumental: *Inicialmente não estávamos muito preocupados em atender ao gosto do público e fizemos muita coisa pra nos agradar. Vide "Altered Bit", por exemplo. Nunca chegamos a tocar ao vivo o tema de Maximum Carnage. Passou a ser preocupação nossa sempre colocar algo mais "Lado B", como o Campeonato Brasileiro 96' do primeiro álbum, Wild Guns no segundo e Phalanx no próximo. Temos a nossa personalidade enquanto banda, mas apesar de o gosto da banda em primeiro lugar, atualmente estamos dando mais atenção aos pedidos. Como Streets of Rage, por exemplo. Não estava cotada para o próximo álbum, mas tem muita gente pedindo.Outros títulos que gravaremos são Super Metroid e Chrono Trigger.*

Game Sênior: Vocês gravaram um álbum apenas com temas do clássico Mega Man II do NES. No futuro vocês pretendem fazer algo semelhante, lançando um álbum inteiramente dedicado a apenas um game específico?

8 Bit Instrumental: *Mega Man II tem uma "alma". Esse jogo é magnífico! Achamos difícil acontecer novamente. Não podemos prever muita coisa, assim como também não previamos o lançamento desse álbum. Simplesmente aconteceu.*

Rodrigo "Cheba": *Após iniciar a gravação comecei a pesquisar e descobri pelo menos 3 projetos que relançaram a trilha sonora na íntegra, sem contar com medleys de muitas bandas de video game music.*

André: *Quando se trata desses títulos que foram sucesso em praticamente todos os aspectos do jogo, de trilha sonora a jogabilidade, dá pra achar muito projeto que já foi realizado dessa forma, como Super Metroid, Chronno Trigger, Super Mario e Final Fantasy. Talvez por isso nossa preocupação em sempre colocar algo inesperado. Pessoas que ouviram nossa versão de Wild Guns procuraram o jogo e gostaram bastante. Isso é legal.*



Um dos primeiros vídeos que nos motivou a tocar músicas de games foi o do Martin Leung tocando vendado os temas da série Super Mario há 3 anos atrás. Imaginem como foi pra nós participarmos de um evento junto com ele.

Game Sênior: Até o momento todos os temas gravados por vocês são de jogos mais clássicos, vindo de consoles que estão, em sua maioria, fora do mercado há alguns anos, mas que continuam vivos no coração dos gamers mais saudosistas ou que ainda são jogados pela comunidade imensa de retrogamers existente não só no Brasil como em todo o mundo. Mas mesmo assim, a banda tem alguma intenção de gravar algum tema de algum console, digamos, mais recente um dia?

8 Bit Instrumental: *Inicialmente a idéia não era tocar nada muito recente. Poderíamos atingir uma parcela maior de público do que nos restringindo apenas aos retrogamers. O StepMania (D.D.R) já é parte integrante das nossas apresentações. No primeiro teste que fizemos o pessoal jogou enquanto tocávamos o tema. Na última apresentação não tocamos, mas o jogo rolou durante todo o intervalo. Então não sofremos de problemas ideológicos quanto a isso. O foco é a nostalgia, mas nada impede de executarmos algo que julgamos legal.*

Game Sênior: O álbum "Extended Pixels: More Music From Lobei" trouxe composições próprias da banda. Como foi a recepção deste material, visto que antes deste trabalho todas as músicas eram regravações de temas já conhecidos pelos fãs de videogame?

Rodrigo "Cheba": *Acho que esse álbum não tem a mesma popularidade do que os álbuns de versões de músicas de jogos, mas para nós da banda o trabalho com músicas autorais tem muito valor, porque assim podemos expressar com mais originalidade nossas idéias musicais.*

Game Sênior: Explique melhor o motivo do "Lobei" no título. Ele tem relação com o personagem Blanka da franquia Street Fighter?

Rodrigo "Cheba": *Existe uma lenda na comunidade "Street Fighter de Rodoviaria" segue a citação: "Mas o pior que eu já ouvi foi um mulequinho que só chamava o Blanka de LOBEI... perguntei porque... ele me explicou mostrando o porque... na hora que o avião vai pro Brasil e o cara fala "Brazil" ele disse: "Tá vendo aí? o cara falou LOBEEEI..." E justificou dizendo que Blanka é um lobisomem, e que lobo em inglês se dizia LOBEI. Depois dessa eu fui embora, pra não dar um cascudo nele." Achamos tão formidável que acabamos fazendo uma referência em nosso álbum.*

Game Sênior: Em junho de 2008 a banda participou da compilação do site americano "gamemusicl4all" um dos mais conceituados no gênero. Como rolou o convite?

Rodrigo "Cheba": *Recebemos uma mensagem pelo myspace do Anthony uns dos que estão no controle do site. Nesta compilação saiu uma versão de Super R-Type que originalmente eu estava fazendo para meu projeto solo entitulado Cultgaming. Acredito que irá sair uma outra compilação anual do gamemusic4all, desta vez fizemos uma versão de um tema de "Star Fox". Também está para sair um tributo ao compositor do jogo "Wild Guns" Hiroyuki Iwatsuki, no qual participaremos com uma música.*

Game Sênior: Cult Gaming, como você já explicou, é um projeto paralelo seu. Rodrigo, fale um pouco mais do motivo da existência deste projeto já que suas músicas poderiam muito bem fazer parte de um álbum da própria banda.

Rodrigo "Cheba": *Na verdade ele é um projeto existente anterior ao 8 Bit Instrumental, no inicio não tinha nem um nome, sempre fiz versões de musicas de jogos, geralmente só por diversão, nunca tive a pretensão de construir um site e postar as musicas, até a formação do 8 bit instrumental.*

Game Sênior: Os demais integrantes a banda não pensaram em incluir as músicas deste projeto em algum álbum do 8 Bit Instrumental? Ou eles não tiveram acesso a elas até que o projeto fosse lançado?

Rodrigo "Cheba": *Bom, muitas músicas do Cultgaming são do NES, um console que os outros integrantes da banda não jogaram muito, então ficava chato tocar músicas de jogos que nem se conhecia.*

Game Sênior: Então existe um consenso na banda de que todos tem que gostar de todas as músicas que entram nos álbuns do 8 Bit Intrumental?

Rodrigo "Cheba": *Inicialmente sim, Os primeiros álbuns eram apenas de músicas que todos os integrantes gostavam, mas depois começamos a sentir necessidade de tocar alguns clássicos que nem todos integrantes da banda conheciam.*

Game Sênior: Em outubro de 2008, a banda participou da gravação do DVD Selo Uberlândia. Fale um pouco mais deste projeto.

8 Bit Instrumental: *O DVD Selo Uberlândia faz parte do projeto 'Cidade da Música'. Há um edital no qual se inscreve uma música e fomos selecionados entre outras bandas da cidade para participar da gravação do primeiro DVD, em 2009 saiu o segundo, mas infelizmente não podemos nos inscrever novamente.*

Game Sênior: Existe algum plano de gravar um DVD próprio da banda?

8 Bit Instrumental: *Acreditamos que sim, quem sabe daqui algum tempo.*

Game Sênior: A banda foi convidada pelo grupo independente Illusion Team, que está fazendo um remake para Nintendo DS do clássico Pokemon Red/Blue, para gravar a trilha sonora do game. Como está sendo para vocês a oportunidade de participar de um projeto do tipo?

8 Bit Instrumental: *Estava sendo legal, fizemos 3 músicas para o lançamento do demo. Mas acredito que o grupo deve ter abandonado o projeto.*

Game Sênior: Vocês pretendem lançar estas 3 músicas em algum álbum futuro da banda?

8 Bit Instrumental: *As 3 músicas estão disponíveis para download no site da banda. Quem sabe a gente não remixa o restante.*

Game Sênior: Todos na banda curtem jogar Pokemon?

8 Bit Instrumental: Não, gostamos mais do desenho.

Game Sênior: Já existem planos para um novo álbum?

8 Bit Instrumental: *Atualmente estamos desenvolvendo um conceito de arte para um jogo. Então estamos fazendo mais músicas autorais. A arte e a música devem estar disponíveis por volta de fevereiro em nosso site. Mas logo após terminarmos esse projeto iremos iniciar um outro álbum de versões.*

Visite o site 8 bit instrumental

Para maiores informações deste fantástico projeto , visite o site oficial do grupo: http://8bitinstrumental.com

O PASSADO NO PRESENTE

Por André Nesman

Ryu Hayabusa pode ser considerado "o cara". Desde sua estréia no NES em 1988 com Ninja Gaiden, nunca perdeu sua magia, nunca foi esquecido pela Tecmo, nem pelos fãs. Mesmo depois de anos sem um novo game, passou por uma coletânea no SNES com Ninja Gaiden Trilogy, marcou presença na série Dead Or Alive como um lutador selecionável e mostrou-se pronto para as próximas gerações. Com seu retorno triunfal no Xbox, a Tecmo mostrou que a série está mais viva do que nunca e com muita sede de sangue. Ninja Gaiden Sigma 2 continua o legado que teve início à 20 anos atrás sem mostrar um pingo de cansaço, conquistando cada vez mais seguidores e não mostra sinais que vai parar tão cedo.

Desenvolvido e dirigido por Shuichi Sakurazaki, Ninja Gaiden se iniciou nos Arcades, em 1988, ao contrário do que muitos pensam, que o game fez sua estréia no NES. Sua jogabilidade era no estilo beat'n up, como Double Dragon e já mostrava seu lado masoquista, com uma dificuldade desencorajadora. Apesar de não conseguir se igualar a Double Dragon era um bom motivo para gastar uma graninha no game e tentar destruir tudo a sua volta.

Sua consagração viria no dia 9 de dezembro de 1988 com sua estréia no Japão com o memorável Famicom, recebendo o nome de Ninja Ryukenden. Ninja Gaiden também fez participação no PC Engine, onde foi lançado pela Hudson Soft. O game trouxe o inovador sistema de cutscenes para explicar toda a trama como se fosse um filme, se tornando um dos maiores jogos já lançados para o sistema. Ninja Gaiden foi recebido com muitos elogios pela crítica, por conter uma história envolvente e um sistema de jogo simples. Seu lançamento conseguiu abrir portas para outros jogos no estilo, no qual viraram apenas um "clone" do original. Suas armas variavam entre as manjadas armas ninja, como shurikens, espadas e outros tipos de

Na nova geração, Ninja Gaiden ganhou uma dose de violência bem explícita por sinal.

poderes. O jogo conta a história do Ninja Ryu Hayabusa, que viaja para a América em busca de vingança pela morte de seu pai, mas que de repente se vê envolvido em uma conspiração que ameaça todo o planeta.

Com o sucesso do primeiro episódio, a Tecmo teve carta branca para lançar sua continuação, Ninja Gaiden 2: The Dark Sword of Chaos, lançados também para PC e Amiga. O game trazia de volta Ryu Hayabusa com o mesmo estilo de jogo com algumas melhorias, como a possibilidade de subir e descer paredes, e não mais apenas ficar grudado com no anterior. A dificuldade extrema do primeiro game continua castigante, o que fez muita gente reclamar por estarem sendo massacrados a partir da segunda fase. Os gráficos foram melhorados e os cenários receberam mais detalhes. Alguns poderes foram retirados para dar lugar a outros tipos de especiais. A novidade fica por conta do poder de duplicação, onde Ryu pode ganhar até dois fantasmas que imitam os movimentos do Ninja. Novamente o sucesso do game faz a Tecmo pensar no seu último capítulo para a série na geração 8 Bits.

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom marcou o adeus da série no NES, lançado em 1991. Dois anos depois, o game ganhava uma versão para o Atari Lynx. Novamente, o game teve adições e mudanças que melhoraram a jogabilidade, como a possibilidade de Ryu se pendurar em canos. Os gráficos ficaram os melhores possíveis, superando seus antecessores, mas a jogabilidade ficou mais lenta. Com a reclamação dos jogadores na questão

O QUE HÁ DE VELHO?

Por Riicardo

Confira as sugestões de compra do Virtual Console por nosso colaborador que não dispensa um bom clássico!

jogador, 500 Wii Points)

de outros games, mas este é um jogo que você iria gostar de ter em sua

ele foi lançado.

Points)

3D, mas a jogabilidade é em um campo 2D, que faz toda a diferença na hora de destruir o seu inimigo. E mais uma vez, tem seu ponto forte quando

comprar.

vale até hoje, o preço cobrado

famosa "Mode 7", o que dava uma visão tridimensional na hora da jogatina

como preço.

de dificuldade, a Tecmo resolveu dar ouvidos e deixou o game mais fácil, deixando o game mais divertido. Em seu terceiro capítulo, Ryu Hayabusa deve provar sua inocência após ser acusado do assassinato de sua parceira da CIA, Irene Lew.

Após cinco anos de produção, a série voltava a brilhar no Xbox com a mesma empolgação de antigamente, mas com ambientação totalmente em 3D. Recebido com boas críticas, Hayabusa voltava a brilhar, mas alguns países censuraram a venda do jogo pelo excesso de violência contido no game. Mesmo assim, Ninja Gaiden foi um sucesso, fazendo com que o game ganhasse um tipo de expansão, como em Ninja Gaiden Black. O game continha todos os bônus disponíveis para download no original, mas os jogadores acharam o game injusto pela dificuldade absurda, superando todos os seus antecessores.

Ninja Gaiden Sigma 2 já é bem familiarizado por jogadores do Xbox 360, já que o game é baseado em Ninja Gaiden 2 lançado para a caixa da Microsoft. Ao mesmo tempo em que a versão Sigma recebeu algumas melhorias, também houve perdas. Foram adicionados novos personagens jogáveis exclusivos de Sigma 2. Ayane (personagem de Dead or Alive), Rachel (que fez sua aparição em Ninja Gaiden Sigma, também para PS3) e Momiji (de Ninja Gaiden Dragon Sword do DS). Cada uma delas possui uma experiência diferente de jogo.

Mesmo tornando-se uma aventura compensadora, Ninja Gaiden Sigma 2 é um jogo bonito, mas não chegou a mostrar sua verdadeira beleza. Algumas fases são simples e podem decepcionar aos que procuram bastantes detalhes. Algumas pequenas falhas de programação ficaram notáveis, como uma chuva que cai dentro de um túnel.

A câmera não ajuda muito e faz você ficar irritado, principalmente quando está enfrentando muitos inimigos. Mesmo com a adição de ajuste da posição da câmera, quando você consegue um bom ângulo para derrotar os oponentes, a câmera faz você perder o ângulo de um combo que está executando. O sangue foi bem reduzido em Sigma 2, o que deixou o game menos impressionante. O Destaque fica para os Bosses, que são gigantescos e dão bastante trabalho.

A dificuldade, uma das marcas de Ninja Gaiden, continua fervorosa e impiedosa, sendo capaz de fazer até os mais íntimos com a série pedirem arrego na hora do vamos ver. A maior prova que o passado continua no presente, é com certeza a enorme dificuldade de sempre!

Mas isso faz parte do charme deste game não é mesmo?

Mesmo com visuais de nova geração, Ninja Gaiden ainda reserva boas inspirações da série classica

Promoção
Game Sênior é Master!

A revista Game Sênior quer presenteá-lo com um Master System II com o jogo Alex Kidd in Miracle World na memória, para que você possa fazer dele o que quiser! Começar uma coleção, enfeitar seu quarto, dar de presente, enfim, qualquer coisa! Nostalgia até no prêmio. Diversão do passado sempre presente!

Para participar é simples!

Em nossas edições número 3, 4 e 5 da revista Game Sênior, colocaremos '1 SELO" que deve ser recortado (o selo está logo abaixo) e assim, juntar os 3 selos das 3 edições e nos enviar junto com um texto onde você deverá escrever para nossa seção "ESTE JOGO ME LEMBRA...". Você poderá escrever sobre qualquer jogo do passado que te lembre algum momento de sua vida! O texto de sua história deverá ser no máximo 1 página e não esqueça de colar os 3 selos no final da história e nos enviar junto uma foto sua (legível) para nosso e-mail:

E-mail: gamesenior@gmail.com - com o Título: Game Sênior é Master

A melhor história será publicada na Game Sênior nº 6 onde divulgaremos o vencedor! O que está esperando? Participe!

Regulamento da Promoção:
1- Enviar um texto feito pelo participante referente a seção "ESTE JOGO ME LEMBRA..." para nosso email: gamesenior@gmail.com - com o título: "Game Sênior é Master" Sem este título o email será descartado!
2- Enviar junto com o texto, os "3 selos" referentes a cada uma das edições da revista Game Sênior. Cada selo terá um garoto com a cor da roupa diferente (padrão escolhido pela revista) para cada edição. Somente valerá os selos com as respectivas cores que estarão em nossa revista. Selos com coloração diferente e fora dos padrões serão anulados da promoção
3- Enviar juntamente uma foto (legível) do participante. Obrigatório!
4- Na falta de algum desses itens ou irregularidades nos selos, o participante estará automaticamente fora da promoção!

Boa sorte!

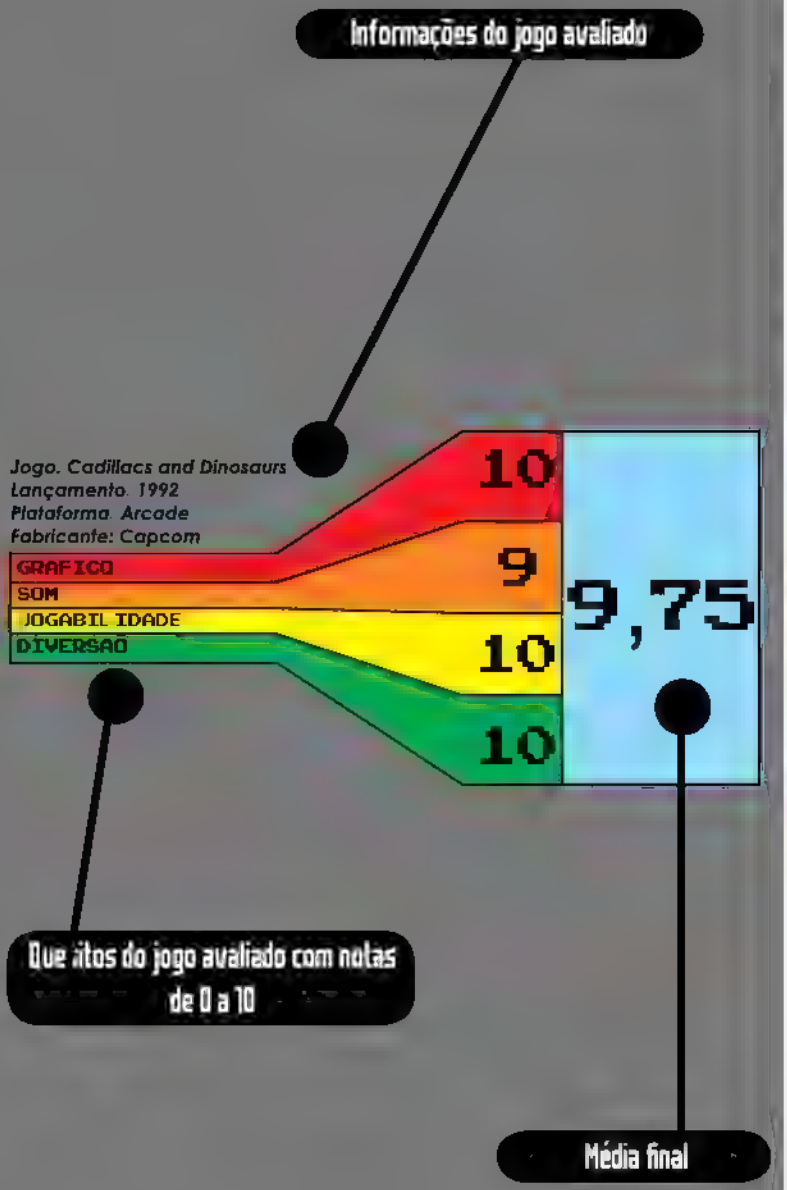
"SELO DA PROMOÇÃO"

OBS Para pegar o selo basta dar um zoom com ferramenta lupa do Adobe Reader em cima da figura, em seguida, apertar a tecla "print screen" do seu teclado (geralmente escrita como "PrtSc Sys Rq" Após este processo, abrir o Paint ou o Microsoft Word e dar um Ctrl + V para colar a imagem.

Imagem ilustrativa

Nosso metódo de avaliação

O Valor das Notas:
0 a 3 = ruim
4 a 7= médio/regular
7 a 10 = ótimo/excelente



Informações do jogo avaliado

Jogo. Cadillacs and Dinosaurs
Lançamento. 1992
Plataforma. Arcade
Fabricante: Capcom

GRAFICO	10	9,75
SOM	9	
JOGABILIDADE	10	
DIVERSÃO	10	

Que itos do jogo avaliado com notas de 0 a 10

Média final

REVIEWS

Nesta edição

Sunsetriders >> Arcade
Rondo of Blood >> PC Engine CD
Bobby is Going Home >> Atari
Startropics >> NES
Ecco The Dolphin >> Dreamcast
California Games>> M. System
Fighting Master >> Mega Drive
Super Monaco GP >> Mega Drive

SUNSET RIDERS

A Balada Dos Quatro Pistoleiros Da Konami

Por Old

Introdução

Juntem todos os melhores elementos presentes em filmes de Bang Bang como: Django, Feios Sujos e Malvados e até o Dólar furado, com toda a tradição de uma empresa que não brincava em serviço em matéria de arcades. O resultado desta mistura explosiva é: Sunset Riders produzido pela Konami em 1991.

O jogo ganha destaque por ser um arcade cooperativo e multiplayer, trocando em miúdos, uma máquina em que 2 ou até 4 jogadores simultâneos poderiam jogar. E vale lembrar que entre os anos de 1992 e 1993 versões deste jogo foram portadas para o Mega Drive e Snes.

O jogo conta a história de quatro caçadores de recompensa que percorrem o Oeste americano fazendo justiça com as próprias mãos (e na bala) em busca dos fora da lei mais procurados. De vigaristas, assaltantes de banco e índios pele vermelha, o objetivo principal é desmantelar quadrilhas e derrotar o chefão do crime.

Logo acima, a abertura de Sunset Riders, notem a película sobre as imagens simulando um efeito como se fosse um filme antigo

Billy correndo em cima do estouro da boiada para não ser pisoteado, este é apenas um dos vários momentos hilariantes do jogo.

Gráficos

A Konami deu um verdadeiro show nos gráficos de Sunset Riders. Desde a animação de abertura (com o duelo nas ruas da cidade) e com todos os demais elementos característicos do velho Oeste presentes neste jogo, que aliás, conseguiu superar clássicos do gênero como: Gun Smoke (Capcom) e Blood Bros (TAD).

Som

A parte musical de Sunset Riders também teve todo o cuidado de criar uma atmosfera semelhante ao que víamos nos clássicos filmes de bang bang. Entretanto as músicas são empolgantes somente nas duas primeiras fases, nas

restantes, as músicas perdem um pouco da euforia e ficam mais balanceadas. Juntamente com as músicas, uma gama variada de efeitos sonoros estão presentes no jogo, como: o ricochete das balas, sons de animais, os gritos dos personagens e poucas vozes sintetizadas durante a aparição e derrota dos Bosses do jogo.

A clássica perseguição ao trem não poderia faltar, não é?

Jogabilidade

Sabendo que a Konami já detinha uma sólida reputação com jogos de tiro (como: Contra/Gryzor - só para citar um exemplo) era de se esperar que ela fizesse um ótimo trabalho em Sunset Riders, que conta com uma jogabilidade característica do gênero Shooting Up Side Scrooling (Jogo de tiro com visão lateral).

Sunset Riders é divido em 8 fases de ação contínua em que o jogador deve atirar nos inimigos e objetos de fase, desviar de obstáculos e tiros inimigos, enfrentar um Boss no final da Fase. As armas podem atirar nas quatro direções principais e nas diagonais possuindo apenas dois botões, um para o pulo e outro para o tiro. O Jogo também conta com uma fase Bônus na perspectiva em primeira pessoa que utiliza a direcional para mover uma mira pela tela, enquanto o jogador atira nos inimigos.

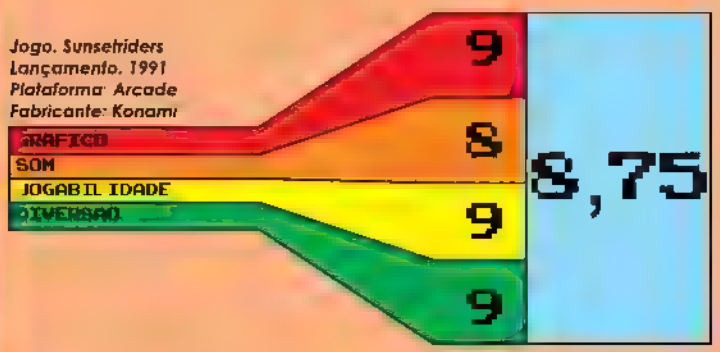
A dificuldade vai aumentando com o decorrer das fases em que os inimigos vão aparecendo em maior número e mais rápidos que na fase anterior.

Não existe um medidor de vida para os personagens, até porque, um único tiro e o jogador perde a vida. Entretanto os Bosses possuem indicadores de vida que vão mudando do roxo ao vermelho piscante conforme o número de tiros que levam.

Não vou mentir que 1991 foi o ano da Capcom nos Arcades com um mega sucesso chamado Street Fighter II, lotando os fliperamas mundo á fora. Mas enquanto ficávamos na fila para jogar, era divertido reunir os amigos e gastar alguns créditos nesta obra prima da Konami.

Sunset Riders é difícil pacas, conseguiu dar dor de cabeça em muitos dos "feras", tanto nos Arcades quanto nos videogames, as vezes ficávamos desesperados com tantos inimigos na tela e aquela quantidade de balas para todo lado. Portanto não esperem moleza deste jogo, mesmo agora que temos este jogo para consoles domésticos não precisamos gastar rios de dinheiro com fichas. Divirtam-se!

Os quatro personagens são: Steve, Billy, Bob e Cormano (respectivamente mostrados na imagem). Enquanto Steve e Billy usam pistolas com tiros mais rápidos e concentrados, Bob e Cormano usam espingardas (ou rifles) com tiros mais lentos, porem cobrindo uma área maior que as pistolas.

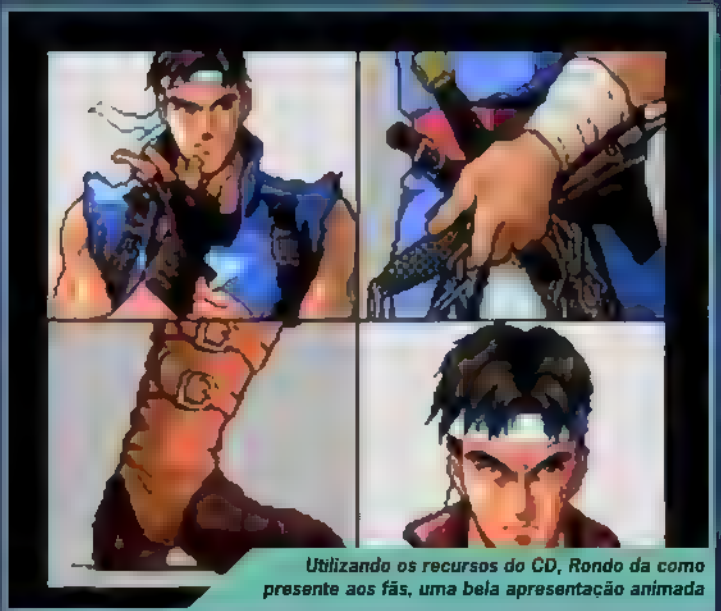


Clássico dos clássicos!

Por André Breder

A série Castlevania nunca foi exclusividade de nenhuma fabricante de consoles, isto é fato. Mas para alegria dos fãs da série, os seus jogos pelo menos sempre tiveram lançamento mundial, o que garantia que todos os fissurados por Castlevania (ou pelo menos a grande maioria) pudessem ter acesso aos jogos da série independente do local do planeta onde eles morassem.

Contudo em 1993 a Konami resolveu mudar isso, para infelicidade de grande parte dos maníacos por Castlevania: ocorreu o lançamento de dois jogos que por muito tempo ficaram como exclusivos para o público japonês! Nesta análise estarei falando sobre uma dessas exclusividades.



Utilizando os recursos do CD, Rondo da como presente aos fãs, uma bela apresentação animada

Esta briga é clássica em qualquer Castlevania não é mesmo?

O primeiro jogo da série que foi lançado em 1993, que até bem pouco tempo ainda era exclusivo para gamemaníacos japoneses, é considerado como um dos melhores episódios da saga dos Belmonts! Trata-se de Dracula X – Rondo of Blood, um jogo que trazia ao mesmo tempo a tradição dos jogos clássicos da série Castlevania, mas também inovava como nenhum outro até então! Este jogo foi lançado para o console PC Engine CD-Rom, sendo

Mesmo sendo um sistema de 8 bits, a Konami fez um excelente trabalho no PC engine

o primeiro jogo da série a figurar na mídia CD, e por causa disso trazia uma qualidade sonora mais que impecável!

A história de Dracula X-Rondo of Blood é a seguinte. Estamos no ano de 1792. Mais uma vez, Conde Drácula volta ao plano dos mortais e pretende levar em frente seus planos de destruição da raça humana! Durante um ano, Drácula observou a vida do jovem Richter Belmont, descobrindo então que o mesmo possuía uma noiva chamada Annette Renard e alguns amigos em sua vila. O vampiro então mandou que seus servos atacassem a vila de Richter no momento em que o mesmo estava fora, podendo assim sequestrar Annette e sua irmã Maria, além de outros moradores do vilarejo. Richter ainda conseguiu chegar a tempo de impedir que sua vila fosse completamente destruída pelas forças do mal, mas as pessoas que ele mais ama no mundo agora eram prisioneiras de seu lendário inimigo. O Belmont então partiu para o Castelo de Drácula, afim de salvar sua amada e sua cunhada.

Durante sua jornada ele salva Maria, a irmã de Annette, que mesmo sendo uma criança mostra ser dotada de poderes especiais. A menina acaba se unindo a Richter em sua difícil missão, revelando ser uma promissora caçadora de vampiros. Juntos, eles decidem lutar contra as forças do mal para assim poderem salvar Annette do cativeiro. Inicialmente joga-se somente com Richter Belmont, mas posteriormente pode-se habilitar o personagem Maria Renard ao salvá-la. Os dois personagens são bem distintos.

Enquanto Richter usa o chicote e as tradicionais armas sagradas, Maria ataca jogando pássaros nos inimigos e ao invés das armas sagradas ela usa vários monstros e animais como armas secundárias. Todos os personagens possuem a habilidade chamada de "Item Crash", que é um super ataque com as armas secundárias que, apesar de

Sprites detalhados, som super bacana, cenas em anime são os destaques de Rondo

...ogador jogue novamente ... game pela primeira vez ... a lugares onde Richter não ... duplo. Dessa forma o jogador ... para atravessar.

...o Of Blood são excelentes ... muito bem detalhados, os ... muito bem desenhados ... impecável! Há ainda uma ... Blood foi ... anime! ... melhor a história do jogo ... o jogo cumprem bem o seu papel; ... bem feitos ... vozes dos personagens ... bem dubladas e se encaixam perfeitamente em cada ...

As músicas deste jogo são simplesmente excelentes! Todas estão super-orquestradas e para alegria dos fãs de longa data, há novas versões de temas clássicos como Vampire Killer, Bloody Tears e The Beginning! Há ainda, claro, temas inéditos que também são de ótima qualidade e bom gosto! Dracula X é um jogo para se jogar no volume máximo!

Os controles voltam ao antigo esquema dos games da série lançados para o NES e Game Boy, ao invés de continuar com a boa evolução que ocorreu em Super Castlevania IV, do Super NES. Para muitos fãs isto foi um retrocesso, e um dos únicos pontos falhos em Dracula X – Rondo of Blood. Já para outros foi mais uma questão de manter a tradição da série. Para usar as armas sagradas não há um botão exclusivo para esta função como ocorreu em Super Castlevania IV, voltando o antigo comando "segurar o botão direcional para cima e apertar o botão de ataque".

Uma função que ganhou um botão exclusivo foi o "Item ..." o que pode ser considerado um ponto positivo para os controles, já que este comando tem mesmo que ser usado de forma rápida e precisa, já que o jogador irá utilizá-lo quando estiver passando momentos de "aperto" no jogo.

Mas nem tudo são flores... Segurando o botão direcional

Claro que um dos fatores da clássica série, também está presente nesta versão. DIFICULDADE

Na foto, podemos ver Maria em ação.

para cima e apertando o botão ... salto para trás, o comando mais ... jogo da saga Castlevania! Esse pulo para ... foi criado para permitir que o jogador pudesse ... forma rápida em certos pontos do jogo; mas na minha opinião ele é muito exagerado, pois dependendo de quando e onde você utiliza este movimento, você corre o risco de "bater" em um inimigo que esteja ... de você ou mesmo cair em um abismo. Ainda bem que a Konami "aperfeiçoou" este comando de recuo nos lançamentos posteriores da série, como é o caso dos jogos Symphony of The Night (PlayStation) ou Harmony of Dissonance (Game Boy Advance), cujos personagens principais possuem um recuo (dash) menos exagerado e bem mais prático ao meu ver. A personagem Maria possui um golpe especial que é executado da mesma forma que as "magias" dos personagens Ken e Ryu da série Street Fighter, e mesmo sendo um pouco complicado de executar, é um golpe ótimo para detonar alguns chefes, pois ele tira bastante energia.

Dracula X – Rondo of Blood é bem difícil, com fases enormes, com muitos abismos e inimigos resistentes. Alguns chefes do jogo estão dificílimos! O maldito padre negro Shaft, por exemplo, invoca os 4 primeiros chefes do Castlevania I do Nes (Morcego Gigante, Medusa, Múmia e Frankenstein) antes dele encarar o jogador no mano a mano. Drácula é um dos chefes mais fáceis do jogo, no entanto, tanto na sua 1ª quanto na sua 2ª forma.

Para alegria geral da nação fanática por Castlevania, finalmente no ano de 2007 Dracula X – Rondo of Blood teve seu lançamento mundial, sendo parte da compilação Castlevania – The Dracula X Chronicles, lançada para o PlayStation Portable. Graças a isso, muitos dos fãs ocidentais que não haviam tido oportunidade de curtir este "jogaço", finalmente puderam fazê-lo!

Jogo: Dracula X Rondo of Blood
Lançamento: 1993
Plataforma: PC Engine CD Rom
Fabricante: Konami

GRAFICO	9
SOM	8
JOGABILIDADE	9
DIVERSAO	9
	8,75

Game Sênior

Redescobrindo seus jogos clássicos

GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!

BOBBY IS GOING HOME

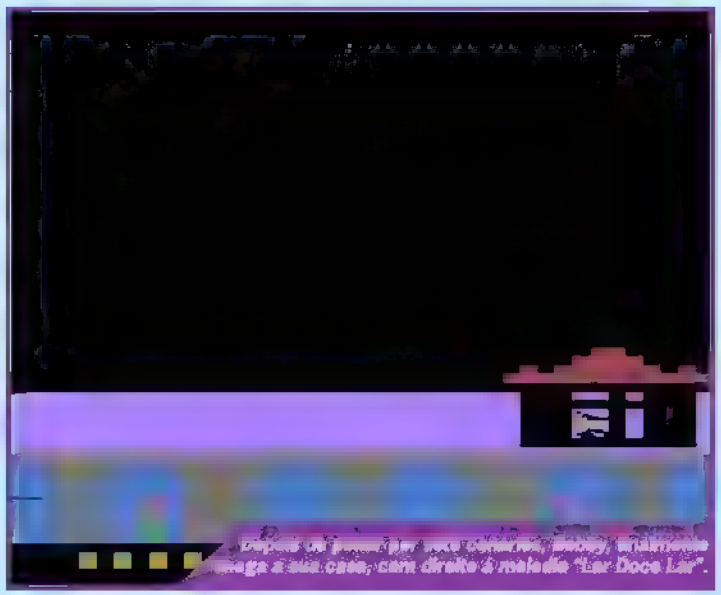
Não há nada melhor do que o nosso lar!

Por Old

As origens deste jogo são um tanto obscuras, mas segundo nossa pesquisa, estima-se que ele tenha sido lançado entre 1985 e 1986 na Alemanha sob os títulos: Bob Geht Heim (pela: Bit Corp.) e Bob Geht Nach Hause (pela: Quelle). A mesma, Bit Corp, pouco mais tarde lançou uma versão em inglês com o título que ficaria conhecido mundialmente como: Bobby is Going Home, inclusive aqui no Brasil quando a CCE lançou o título. Isso sem contar a versão (provavelmente chinesa) lançada pela Taiwan Cooper no território Norte Americano.

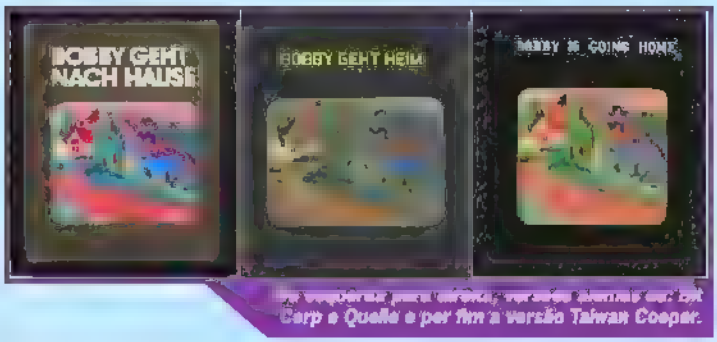
O jogo conta a história de Bobby que precisa voltar para sua casa passando por 7 cenários diferentes (segundo informações o jogo tem um total de 256 cenários diferentes) desviando de obstáculos, pássaros, morcegos e outros perigos até chegar ao seu "Lar doce Lar".

Como dissemos de início, o jogo possui aproximadamente 256 cenários, sendo que para completar uma fase é preciso passar por 7 cenários até a casa de Bob. Embora os gráficos sejam um tanto repetitivos (mesmo que aleatórios nas fases) os programadores fizeram um bom uso das variações de cores em cada um deles e com direito a movimentação de pixels no fundo da tela, nas nuvens e no sol brilhando.



Depois de passar por 7 cenários, Bobby, finalmente chega a sua casa, com direito à música "Lar Doce Lar".

Os pixels e sprites de Bobby são muito bem feitos, tanto na simulação de movimento (podem notar que existe o efeito de movimentação dos braços enquanto anda) quanto na cena em que ele afunda na água. A movimentação dos inimigos na fase segue o padrão da maioria dos jogos do Atari, mas destacamos o trabalho bem feito das aves, principalmente as terrestres em que existe aquele movimento de vai e vem com a cabeça. O jogo conta com alguns pequenos bugs, comuns em alguns dos jogos do console. Bobby is Going



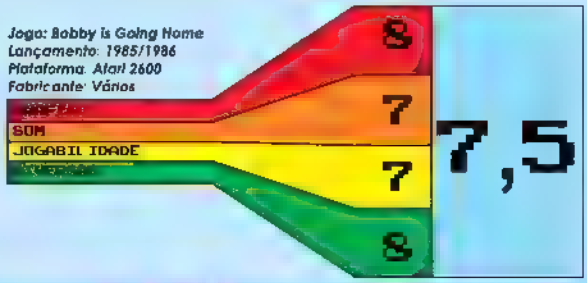
Corp e Quelle e por fim a versão Taiwan Coopar.

Home é um jogo de aventura side scroolling horizontal em que o jogador precisa guiar o personagem através das fases desviando de obstáculos. Existe um contador de tempo na parte superior da tela que gradativamente vai diminuindo e claro, o medidor de vidas do personagem (Bobby começa o jogo com exatas 5 vidas).

A movimentação do personagem usa somente dois comandos: esquerda e direita e o único botão do joystick responsável pelo salto, que pode ser direcionado com o controle.

Na ausência de outros comandos (como agachar e atirar), o botão de salto acaba assumindo a função principal no jogo, até porque, a sincronia dos saltos para transpor alguns obstáculos exige do jogador um tempo de sincronia para o sucesso da ação. Quem já o jogou sabe que o salto de Bobby é um tanto exagerado e lento na hora de controlar com o joystick, mas nada que um pouco de treino não faça o jogador pegar as manhas nos jogo. Com certeza, muitos irão dizer que este jogo não faz parte do "Top" de popularidade dos títulos do Atari, ou ainda, que nem ao menos faz parte dos jogos oficiais do console. Entretanto, aqui no Brasil, o jogo sempre é relembrado por uma legião de fãs, que curtiram este jogo e o sagram na sua lista pessoal de clássicos.

A primeira vista, Bobby is Going Home, pode parecer um jogo simples, mas a dificuldade vai aumentando gradativamente com o passar das fases, exigindo perícia e reflexos rápidos do jogador com um controle que nem sempre ajuda. Bobby é um jogo colorido e divertido, e um dos títulos obrigatórios na lista de colecionadores (em especial no Brasil) e para todos aqueles que querem relembrar os bons momentos da época de ouro do Atari.



As cores [illegible] podem variar de acordo com a [illegible] usada, mas em todas elas, os gráficos são bem coloridos e alegres.

STARTROPICS™

STARTROPICS

Coqueiro Estrelar!

Por Old

Embora este jogo seja considerado um dos clássicos do gênero: action adventure na geração Nintendo 8 bits, Startropics não visava planos grandiosos em seu lançamento, ficando restrito apenas ao público americano e europeu no começo da década de 1990. O jogo não foi lançado no Japão, mas teve o toque nipônico de Genyo Takeda, que em 1984 já havia produzido um grande sucesso da empresa: Punch-Out!!! . Houve certas dúvidas quanto ao lançamento de um jogo que mesclava elementos do já consagrado: Legend of Zelda (87) ou ainda o tema contemporâneo de Mother (Earthbound -1989) as dúvidas também pairavam sobre Takeda, já que ele nunca havia produzido um título deste gênero antes.

Startropics não supera os títulos em que foi inspirado, mas conseguiu criar um jogo desafiador, divertido e moderno com uma jogabilidade suave para todos os públicos. E por falar nisso, o público do Wii Virtual Console tem a sua disposição este título desde 2008, com algumas poucas melhorias gráficas e extras, portanto não é desculpa para

Na imagem acima, podemos conferir os gráficos no mesmo padrão usado em Rpgs como Final Fantasy, Dragon Quest entre outros para o Nes 8 bits.

Personagens

Mike Jones: Mike jamais imaginou que suas férias de verão acabariam [illegible] aventura em que ele teria que ser [illegible] salvar o mundo da ambição de [illegible]

O Chefe da vila Coralcola: O grande amigo de Mr Jones acaba ajudando Mike durante sua aventura. A propósito, [illegible] este personagem é a cara do Mario!

A irmã Shaman do Chefe da vila: Graças a seus poderes mágicos ela ajuda Mike fazendo [illegible] adolescente [illegible] dos vivos.

que a nova geração não confira esta diversão do passado no presente. O jogo tem como protagonista central, o adolescente Mike Jones, que durante suas férias de verão, vai fazer uma visita ao seu tio, o arqueólogo Dr. Jones (Dr. J como é chamado no jogo) na misteriosa C-Island. A paradisíaca ilha torna-se palco da aventura de Mike em busca de seu tio seqüestrado por uma raça alienígena liderada por Zoda.

O tirano Intergaláctico que já dominou vários outros mundos, tem como fonte de força cinco cubos misteriosos, que Mike descobre serem cinco crianças alienígenas escravizadas por Zoda.. Salvar seu tio, as crianças e toda a humanidade das ambições de Zoda, leva o jogador a explorar as profundezas sinistras de C-Island e uma decisiva batalha no espaço.

Na imagem acima, podemos conferir o Over world (ilha)

Dr. J ou Tio Jones: Se meteu em uma baita encrenca quando descobriu os planos de Zoda, cabe agora a Mike salvar o tio das garras do vilão intergalático.

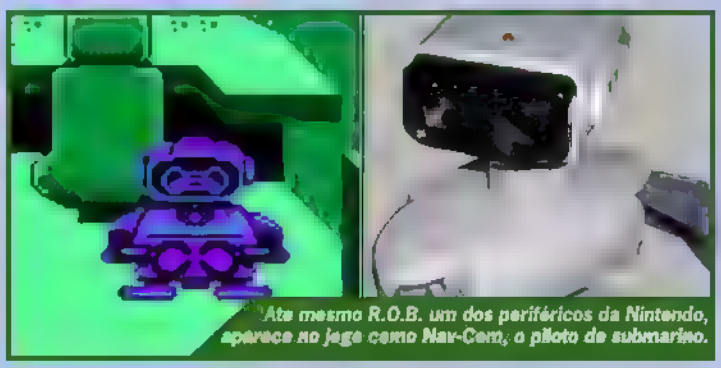
"The Prime Invader"- Zoda: Com planos nada modestos de dominar todo o universo, Zoda irá destruir todos aqueles que estiverem em seu caminho, melhor Mike tomar cuidado, [illegible]

Aqui podemos conferir o chefe da vila, dando as boas vindas a Mike, procure visitá-lo de tempos em tempos em busca de novas pistas.

Gráficos

Como dissemos no inicio do review, Startropics, conta com toda uma estrutura e padrões gráficos diretamente inspirados em The Legend of Zelda e de diversos outros RPGs do Nes 8 bits. Muitos jogadores irão se familiarizar com este estilo gráfico presente no jogo juntamente com dois gêneros tão distintos contracenando harmoniosamente em Startropics, o que em nossa opinião tende a agradar tanto aos fãs do gênero RPG quanto aos que curtem um bom jogo de aventura.

Mais que apenas copiar a estrutura de outros jogos, Startropics, mostra toques bem originais do designer Genyo Takeda, principalmente nos NPC's (coadjuvantes) estilizados do jogo (provavelmente muitas idéias aproveitadas das figuras criadas por ele em Punch-Out!!!). Os personagens coadjuvantes ganham destaque, adicionam tiradas de senso de humor e personalidade na trama. Aliás, o jogo é dividido em capítulos com uma narrativa semelhante á uma história de um livro ou filme.



Até mesmo R.O.B. um dos periféricos da Nintendo, aparece no jogo como Nav-Com, o piloto de submarino.

Outro destaque na parte gráfica do jogo fica por conta do tamanho dos personagens nas dungeons. Os acréscimos no tamanho destes personagens e das telas de ação possibilitaram mais detalhes deixando o jogo visualmente mais limpo. Até mesmo a paleta limitada de cores do Nes, parece ganhar um pouco mais de vida e colorido neste jogo.

Som

O som de Startropics lembra muito os temas de outro clássico da Nintendo: Adventure Island (também não é para

Acima podemos conferir uma das Dungeons do game. Gráficos coloridos e detalhados graças ao acréscimo no tamanho dos personagens em jogo.

menos, já que os dois são bem semelhantes nas propostas). As músicas de jogo variam de acordo com o cenário e o que cada um deles propõe, não são cansativas e irritantes, mantendo o jogador animado durante o gameplay.

Jogabilidade

Startropics mescla a jogabilidade de títulos de RPG e Adventure do sistema (exploração de dungeons, informações com NPCs, quests e resolução de puzzles) com elementos típicos dos jogos de ação e aventura.

Os Menus de jogo seguem a risca o padrão adotado pela Nintendo em diversos de seus jogos, inclusive o uso do botão: Select para navegar entre as opções e o botão Start para confirmar as escolhas. Dentro de jogo, os menus são bem simples e diretos na escolha dos itens e armas não atrapalhando o jogador durante o gameplay.

O único aspecto ruim na jogabilidade de Startropics, foi não terem criado um uso eficiente para diagonais, a movimentação do jogador obedece apenas às quatro direções do D-Pad.

Observamos também uma falha no tempo de resposta de alguns destes comandos, raros, mas podem acontecer principalmente nas batalhas contra os Bosses. A versão para o Virtual Console do Wii ainda mantém este mesmo padrão.

Palavra Final

Startropics foi um jogo que aproximou os fãs de jogos de ação ao universo e jogabilidade dos jogos de adventure e RPG, e vice e versa. O jogo é extenso, mas seus objetivos não são tão complicados e aliados a uma jogabilidade simples, serão horas agradáveis a frente do console ou do Wii Virtual Console.

As inspirações presentes no jogo saltam aos olhos, mas também nos mostram que mesmo conceitos tão comuns e batidos em diversos jogos, podem ser perfeitamente reciclados graças a criatividade dos game designers.

Startropics é uma aquisição importante na lista de qualquer colecionador e um jogo obrigatório para aqueles que curtem um bom jogo retro, não importa o tempo.

Jogo.Startropcis
Lançamento: 1990
Plataforma: NES
Fabricante: Nintendo

OLD SCHOOL GAMER

WWW.OLDSCHOOLGAMER.COM.BR

A CASA DOS SEUS JOGOS CLASSICOS

ecco THE DOLPHIN
DEFENDER OF THE FUTURE

O MAR SOB CONTROLE

Ecco inunda o Dreamcast com um visual extraordinário

Por André Nesman

Seis longos anos de espera. A Sega, em conjunto com a Appaloosa (antes chamada de Novotrade International), resolveram dar vida nova a Ecco no Dreamcast depois de um hiato de seis anos, desde Tides of Time, seu último jogo para o Sega CD. Premiado na E3 de 2000 como "O Melhor Jogo de Aventura Para o Dreamcast", Ecco The Dolphin Defender of the Future foi uma prova da criatividade em um estado de arte sem igual, na época de uma Sega que tinha inspiração e talento para criar jogos em diferentes estilos sem perder a maestria, com jogos como Seaman e Space Channel 5.

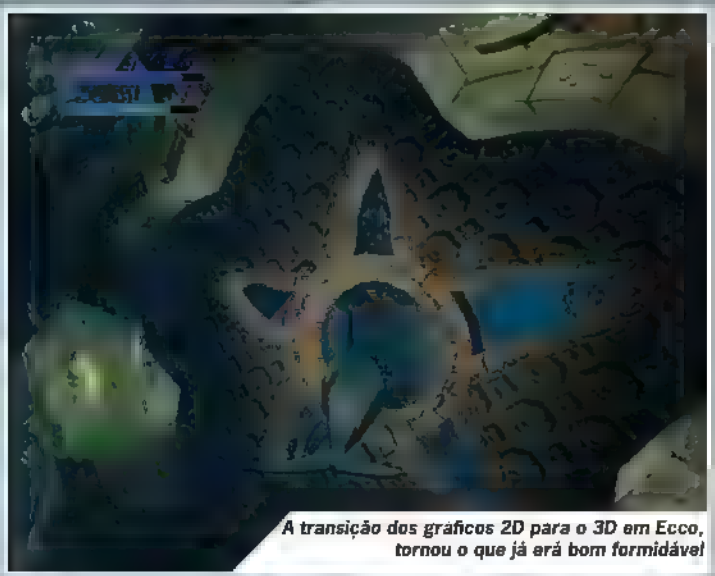
Muito conhecido na época do Mega Drive não apenas pela sua originalidade, mas também pela sua complexibilidade e profundidade, Ecco fez um retorno triunfal ao Dreamcast, pulando de um jogo 2D para gráficos e jogabilidade totalmente em 3D em um dos jogos mais impressionantes e das experiências mais compensadoras para o console de 128 Bits. Este é um dos raros casos em que um game 2D se dá bem ao ser transportado para um ambiente tridimensional. Segundo uma matéria publicada na Nintendo Official Magazine, a série Ecco The Dolphin foi a única da Sega a ultrapassar as vendas de Sonic The Hedgehog.

Os cenários de Ecco no Dreamcast, simplesmente

Nunca o fundo do mar foi tão bem retratado nos videogames como em Ecco

Apesar deste hiato de 6 anos, o projeto de um novo Ecco já existia. Inicialmente, o game seria produzido para o saudoso Sega Saturn, mas após a produção de uma tech demo (que provocou uma polêmica e será comentado daqui a pouco), os produtores perceberam que o console não seria capaz de produzir o estilo gráfico bem detalhado que eles desejavam. Assim, a Sega e Appaloosa engavetaram o projeto até o lançamento de um console que conseguisse o resultado que eles queriam. Com o lançamento do Dreamcast, o projeto foi retomado, novos testes foram feitos e os resultados foram os melhores possíveis. A Appaloosa, que já tinha trabalhado nos outros games da série Ecco, ficou responsável pela produção do jogo novamente, que produziu um motor gráfico chamado "Game World Builder", exclusivo para o desenvolvimento deste Ecco.

O universo de Defender of The Future foi refeito, com quase sem nenhum vínculo com os jogos anteriores, assim como a equipe que produziu o capítulo do Dreamcast, que também era uma outra equipe. Porém, os produtores mantiveram os elementos que o identificava, como os puzzles, a dificuldade e a jogabilidade. Produzir o jogo também foi um desafio. Foram meses estudando o comportamento de baleias, golfinhos e outros animais para que o time de desenvolvimento conseguisse passar para o game uma realidade da vida marítima. Além disso, toda a equipe de desenvolvimento precisou assistir a centenas de horas de documentários e se basearam em fotos reais, tudo prestado pelo National Geographic para estudar a anatomia e a natureza subaquática.



A transição dos gráficos 2D para o 3D em Ecco, tornou o que já erá bom formidável

Desde o primeiro jogo da série, a história de Ecco tem sido um dos fatores mais importantes. Toda essa inspiração vem do livro "Startide Rising", escrito por David Brin (autor de vários livros de ficção científica, como a conhecida história do carteiro, que se transformou em filme estrelado por Kevin Costner), no qual apresenta uma visão futurista da existência de vida conjunta entre humanos e golfinhos. Mesmo tendo seu livro como inspiração, David Brin nunca trabalhou nos jogos anteriores da série. Gergely Csaszar, produtor de Ecco na Appaloosa da Hungria, achava que o próprio David Brin seria a pessoa ideal para criação de toda a história de Defender of The Future. Gergely achava que a experiência de Brin em mitos e ficção, assim como a natureza e a ciência, seria muito útil para a história de Ecco no Dreamcast. O game já estava todo planejado, mas a equipe não estava conseguindo encaixar as peças para uma história. Assim, com o convite da Appaloosa, David Brin juntou-se ao time de desenvolvimento e trabalhou em todo o enredo do novo game, criando uma história sci-fi que alternava entre a realidade e o futuro fictício. A abertura inicial foi totalmente produzida por Brin, dando a liberdade de criação para o resto das cenas.

A preocupação da Appaloosa não foi apenas em contratar David Brin para criar a história. Quando Ecco foi anunciado para o Dreamcast, foram os fãs da série que ficaram muito preocupados com o fator da trilha sonora. Todos temiam que Spencer Nielsen não fosse contratado para novamente cuidar das músicas da nova versão, já que ele trabalhou nas versões anteriores e fez um trabalho

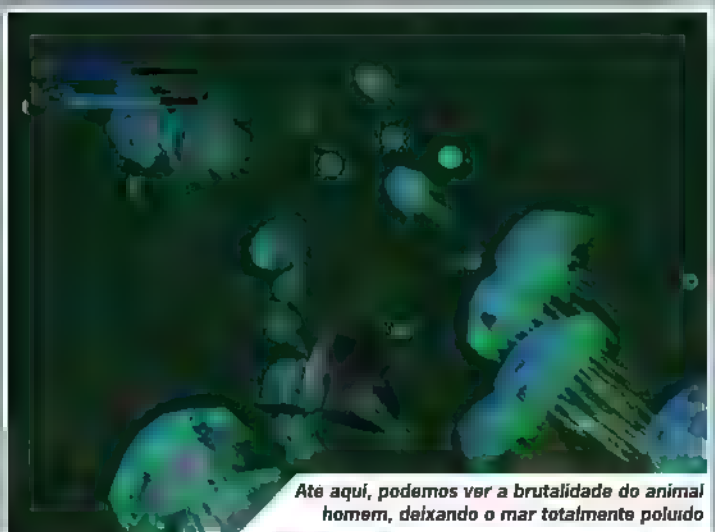
majestoso nas versões do Sega CD. Isso se confirmou, quando a Appaloosa contratou e anunciou que Tim Follin se juntaria ao time de desenvolvimento (apenas como freelancer) e ficaria responsável por toda a trilha de Defender of The Future. Não que Follin fosse um péssimo compositor, pois seu currículo com trilhas de games é impressionante (confira os trabalhos de Follin no quadro), mas os jogadores queriam realmente Spencer trabalhando novamente na série por já estar familiarizado. Felizmente seu trabalho foi muito bem aceito e reconhecido após o lançamento do game.

Nem tudo foram flores durante o desenvolvimento. Maurice Molyneaux, designer do jogo, ficou frustrado com suas idéias que acabaram não entrando na versão final. Sua idéia inicial era de produzir um game inteiro com os gráficos em 3D, mas com uma visão e jogabilidade 2D (como as versões de Mega). Contudo, a equipe queria explorar os limites do hardware do Dreamcast e dar ao jogador uma experiência marítima real, construindo um game com ambiente totalmente em 3D onde o jogador tivesse a liberdade de ir a qualquer lugar. Sua idéia acabou se transformando em fases bônus, conquistados durante o jogo. Maurice chegou a produzir também um protótipo de um mini-game para ser jogado no VMU, onde Ecco pulava entre anéis como em Tides of Time. Maurice ficava horas brincando no VMU na tentativa de aprimorar mais a sua idéia, mas foi descartada pela pressão sobre os recursos. Uma pena!

Originalmente, Ecco seria um jogo com 15 fases, mas a equipe acabou colocando mais de 30 níveis no game. Uma curiosidade é que a fase Hanging Waters não estava nos planos de ser incluído. Um programador da equipe construiu esta fase apenas para divertimento próprio, mas a equipe toda achou a fase muito divertida. Com problemas de gestão de projeto, os programadores acabaram decidindo colocar a fase no game, se tornando uma das fases mais divertidas de se jogar.

Expedição Gráfica

Parece que a experiência dos produtores com os vídeos e fotos dos documentários trouxeram inspiração além do esperado, pois Defender of The Future possui um



Até aqui, podemos ver a brutalidade do animal homem, deixando o mar totalmente poluído

dos gráficos mais impressionantes que o Dreamcast já recebeu. Andar por todo o ambiente é acreditar que realmente está debaixo d'água. A Appaloosa conseguiu explorar bastante o hardware do Dreamcast para deixar o ambiente marítimo a um nível tão realista. O próprio Ecco possui texturas e movimentação tão perfeitos que deixam a sensação de ser um golfinho de verdade ao vê-lo realizar um salto com um flip ou quando Ecco começa a brincar, ficando em pé na superfície. Sem falar nos outros animais que você irá encontrar que também possuem movimentos bem convincentes, como os cardumes de peixes, baleias jubarte, tartarugas, arraias, tubarões e águas vivas. As cenas entre as fases estão muito bem elaboradas e construídas, ajudando no desenrolar da história, e contam com a narração do ator Tom Baker, no qual também fez participações em vários outros jogos, como Perfect Dark e Medievil Resurrection. Por falar em história, David Brin voou alto na criação do enredo. A história futurista dada a Defender of The Future pode parecer um pouco exagerada, mas combinou muito bem com todo o game, desde cenários até as cutscenes. Os efeitos de luzes surpreendem, e vão desde um efeito de reflexão da superfície da água batendo no fundo do oceano, até um cardume de peixes iluminando sua passagem em uma caverna escura. Mesmo quando você estiver dentro d'água, você consegue ver a paisagem e o sol, que às vezes dá um efeito "lens flare" (efeito que o brilho do sol causa quando é projetado sua luz na lente da câmera). É só olhar a fase Atlantis Lost, que tem um visual surpreendente (uma das fases mais bonitas do game) com um ambiente vivo. As fases variam entre praias típicas, ambientes futuristas com máquinas submersas e oceanos

Claro que um dos maiores animais aquáticos, no caso a Baleia não poderia faltar nesta aventura

poluídos e envenenados, até um complexo de cavernas. As vezes é bom esquecer seu principal objetivo apenas para ficar admirando a paisagem aquática e ficar praticando acrobacias com Ecco. Olhar o oceano é como estar assistindo um documentário de Jacques Cousteau.

O medo que os fãs tinham com a trilha sonora acaba ao começar a jogar. O trabalho de Follin em Ecco Defender of The Future é digno de respeito, sendo que este é o trabalho mais elogiado do artista. A música se encaixa totalmente no ambiente oceânico, com músicas que vão desde um som atmosférico bem tranqüilo até momentos de desespero.

Novamente, um ótimo exemplo é a música "Far Lost Sun", tocada em Atlantis Lost, no qual é executado um sintetizado com um coral de fundo bem suave. As vezes a trilha sonora passa despercebida quando estamos jogando,

O terror dos sete mares, com vocês o senhor TUBARÃO!

Ecco em 3D, mas com o mesmo charme do clássico Mega Drive

mas no caso de Defender of The Future é uma das trilhas que nunca deve ser esquecida. Os efeitos sonoros são fielmente adequados, como o sonar de Ecco, o barulho da água e das bolhas e o som que outros golfinhos fazem quando estão conversando com você. Apenas o ruído que Ecco faz quando toma um golpe que é estranho, mas nada que incomode. Jogar em um Home Theater faz você mergulhar pra dentro do jogo.

Em questão de dificuldade, é bom se preparar, porque o game é EXTREMAMENTE DIFÍCIL e exigirá muita dedicação e horas perdidas para concluí-lo, sendo capaz de fazer até os mais hardcores chorarem. Os puzzles são complicados e será preciso perder muito para conseguir completar com êxito os enigmas das fases. Alguns poderão ficar até frustrados em certas partes, pois às vezes os cristais espalhados pelas fases dão apenas charadas de dicas, e isso vai causar um vai e vem pela fase sem saber o que realmente se deve fazer. As coisas pioram quando se chega a fases em que são um verdadeiro labirinto de cavernas sem brechas para Ecco respirar. É o caso da fase "Four Ways of Mystery, no começo do jogo, em que passei dias indo e voltando entre o extenso labirinto de cavernas para conseguir decorar onde estavam as saídas e ainda procurar pistas pra saber o que era preciso fazer durante a fase. As fases estão gigantescas e você terá muitas áreas para explorar, então a paciência é uma virtude importante no jogo.

Uma das cutscenes de Ecco. Tão bacana quanto o próprio game no quesito visual

Algumas pessoas reclamaram do sistema de mapa, dizendo que estavam mais difíceis de se localizar. Parece que as coisas se inverteram, pois a impressão que ficou é que as últimas fases ficaram mais fáceis do que as primeiras. Completar algum objetivo é como se estivesse ganhando um troféu.

Quem está acostumado com os controles nas versões do Mega vai achar meio estranho no começo e serão obrigados a reaprender a jogar, já que seus movimentos são livres e fazem com que a câmera rotacione a visão em 3D quando está controlando Ecco, mas nada preocupante. A câmera, um dos fatores preocupante em games 3D ficou ótima, localizada atrás de Ecco e não atrapalha. Usando os botões L e R, é possível olhar para os lados e para trás (segurando os dois botões ao mesmo tempo) e continuar nadando. Seus antigos movimentos estão de volta, como o tradicional sonar (usado para se comunicar com outros animais), mas agora Ecco tem a tem a possibilidade de aprender canções de outros animais com o sonar, para que eles possam lhe auxiliar no decorrer das fases, ou então conseguir um tipo de poder para confundir os tubarões. O Charge também retorna e ainda pode ser utilizado para

atacar os inimigos. O mapa pode ser visualizado segurando o botão de sonar. Uma pequena modificação para que Ecco conseguisse nadar foi feita. Como antes a jogabilidade era em 2D, o direcional servia para Ecco nadar de cima para baixo e para os lados sem precisar usar nenhum botão. Com o ambiente em 3D, agora é preciso segurar o botão de nado (botão A) para fazê-lo nadar, enquanto o analógico controla a direção que o golfinho deve ir. Ecco também conta com novos movimentos e habilidades. Um giro de 180 graus para trás foi acrescentado, segurando o botão Y e colocando para os lados, ajudando em escapadas emergenciais e tornando a ação mais rápida, ou então segurando o mesmo botão e colocando pra trás para uma brecada imediata quando se está executando um "Charge". Em cada fase existe um número certo de ítens chamados de "Vitality", que servirão para aumentar o tamanho da sua barra de energia e do fôlego, sendo que a quantidade para cada fase são diferentes uma da outra. Algumas delas estão fáceis de achar e coletar, outras estão bem escondidas e em locais quase inalcançáveis. As vezes também será necessário cumprir alguns objetivos para se conseguir Vitalitys, como coletar um certo tipo de peixe exigido por golfinhos.

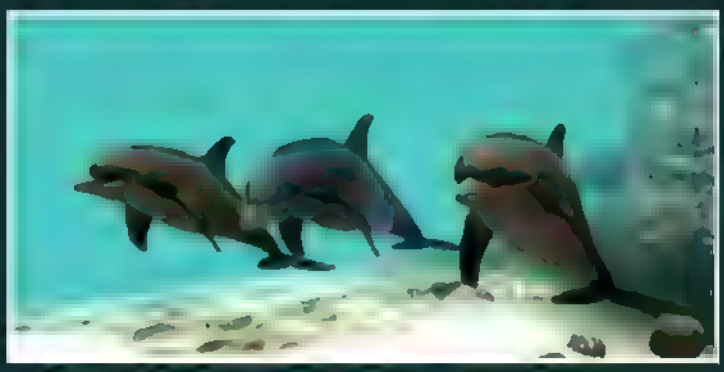
Tantos detalhes bonitos assim fazem você pensar que o jogo não tem falhas, mas existem. Às vezes Ecco pode ficar preso em alguns lugares do cenário, como rochas. Isso acontece quando você resolve explorar os cantos das fases a procura de um item e não consegue virar de volta. Outro problema foi uso elevado do efeito de neblina, que foi usado para deixar a distância mais curta e também esconder a quantidade de polígonos que precisaram ser removidos, prejudicando na visibilidade do oceano que ficou limitada se comparada com a visibilidade na superfície.Isso foi causado pelo limite do motor gráfico que não conseguia processar a quantidade de polígonos desejado.

Quando se está em alto mar, onde o efeito da neblina fica bem mais visível, é até compreensível olhar a sua frente e ter uma visão limitada, já que quando se está em um mar de verdade realmente acontece isso (parece que a equipe teve esse tipo de pensamento), mas quando Ecco faz um salto para fora d'água e se olha ao fundo do cenário fica perceptível a fase sendo construída, ou quando se olha no fundo da fase "Hanging Waters" e não ver o resto do cenário construído, causando um efeito de clipping visível. Mesmo assim, são poucas as falhas, mas que fazem você esquecer que elas existem quando olha o visual maravilhoso que o game proporciona.

Sinceramente, é um pecado deixar passar batido um game do naipe de Defender of The Future, um game que manteve sua qualidade desde o seu primeiro jogo. O pouco tempo de vida que o Dreamcast teve foi muito bem aproveitado, com muitos jogos de qualidade, e Ecco é um dos principais exemplos. Foram poucos os que ousaram colocar um golfinho como personagem principal em game, e a Sega o fizeram com maestria. Peça obrigatória para qualquer colecionador e fã do Dreamcast. É uma pena que 9 anos depois, ele novamente ficou no hiato sem um novo capítulo para a atual geração. Sentimos sua falta, Ecco!!

A Esperança Está Nos Golfinhos

No alvorecer do Século 30, os golfinhos e os seres humanos viveram juntos em unidade, harmonia e comunhão durante 500 anos. Juntos, eles partiram para explorar as grandes incógnitas do espaço. Paz e amizade foram oferecidas a todos que os acolhiam. Mas os dois unidos não tinham forças o suficiente para uma criatura ameaçadora, conhecida como "O inimigo". Com os olhos de inveja, os humanos e golfinhos foram odiados pelo inimigo durante muito tempo. Pensando que a Terra estava indefesa, o inimigo, então, começou um ataque a terra para dominar e aniquilarem tudo em seu caminho, mas falhou diante um gigantesco cristal chamado Guardião Blindado, que tem o poder de proteger a Terra que fora criado pelos golfinhos. Com determinação, o inimigo esperou por um momento de fraqueza e destruiu o Guardião, espalhando pedaços de seu cristal por todo o planeta. Foi neste momento que um golfinho chamado Ecco chegou à ilha do Guardião, buscando aprender com os estudiosos da paz e se tornar a esperança para os seres humanos e os golfinhos o defensor do futuro da Terra.



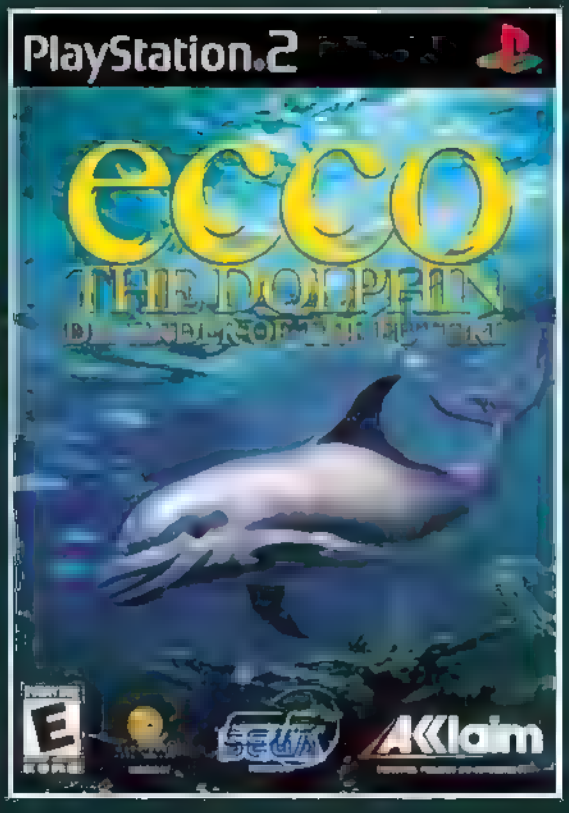
Fases Bônus

Existem 2 fases bônus escondidas em Defender of The Future: Passage From Genesis e Pathways From Nowhere. As fases são com visão e jogabilidade no estilo 2D clássico, como no Mega Drive, mas com gráficos em 3D. Seu objetivo é achar cristais de Vitality para aumentar sua barra de energia, mas em Pathways From Nowhere é preciso achar 5 cristais para que consiga liberar uma passagem e conseguir recolher os Vitalitys. Quando Maurice Molyneaux mostrou seu desejo em produzir Ecco em jogabilidade 2D com gráficos 3D, esse seria o resultado final, mas acabou sendo vetado. Como estas fases já estavam prontas, a Appaloosa decidiu incluir no game como fase bônus. Curiosidade: o nome "Passage From Genesis" foi dado pelo próprio Molyneaux em homenagem aos jogadores do antigo Mega Drive/Genesis.
Há também um mini-game chamado "Dolphins' World Championship", onde Ecco e outro golfinho jogam futebol. Os gols são buracos no chão, com um em cada lado. A jogabilidade está mais rápida do que no jogo normal, então para jogar este bônus requer um pouco de treino, pois conduzir a bola até o "gol" adversário é uma tarefa complicada, pois não dá pra ter controle da força de um "chute". A bola nunca vai em linha reta e é fácil você perder ela.

E pensar que as fases bônus eram para ser o jogo. Mas é bonito do mesmo jeito

E no PlayStation 2?

Com a desistência da Sega no ramo de consoles, a agora softhouse decidiu portar alguns dos títulos mais conhecidos no Dreamcast para outras plataformas. Em 2002, Ecco foi relançado para Playstation 2 com algumas pequenas melhorias na parte gráfica, como a iluminação da água, que está mais detalhada, principalmente quando é refletida no golfinho Ecco. As texturas nos cenários também ganharam um pequeno tratamento, como pedras e plantas. A Sega/Appaloosa fez algumas correções no game, como a queda de frames que occoria no Dreamcast e o efeito de clipping, que apesar de ainda existir, foi melhorado e está menos visível em alguns estágios. A iluminação também ficou um pouco mais escura, mas nada que atrapalhe. O mapa foi modificado para uma visão total e colorido da área em que você se encontra, o que não agradou novamente os fãs.



A produtora também facilitou mais a vida daqueles que acharam o game difícil no Dreamcast, implementando um sistema de dica. É só pressionar L3 e Ecco irá indicar a direção que se deve ir. Para tentar ajudar a se localizar sem precisar do mapa, a Appaloosa adicionou uma bússola 3D, que pode ser útil enquanto se joga, mas não é uma bússola comum. Além de indicar as tradicionais direções (Norte, Sul, Leste e Oeste, sendo que a direção Norte é destacada com outra cor), a bússola possui uma esfera, que no seu interior encontram-se pistas de elementos importantes na fase, destacados com estrelas coloridas, sendo que cada cor das estrelas pode representar itens, golfinhos amigos ou algum perigo.

Os novatos no jogo vão achar a bússola inútil e difícil de acostumar para se orientar, mas pode ser uma alternativa rápida quando se está em uma situação em que não se pode acionar o mapa. Além dessas melhorias e correções, a Sega incluiu a opção Gallery. Aqui, as opções são acessadas controlando o próprio golfinho em uma espécie de mini fase. Inicialmente só estarão disponíveis as salas para soundtrack e a sala de créditos da equipe. Conforme seu avanço no jogo, as outras salas vão sendo liberadas. Porém, existe um verdadeiro segredo na galeria a ser desvendado (que não vou falar aqui pra não perder a graça). Mesmo assim, os jogadores terão a mesma experiência da versão do Dreamcast, o que não deixa de perder o brilho causado no console da Sega. Quem não conheceu esta obra no Dreamcast, vale à pena recorrer a versão do PS2 sem problemas.

Ecco The Dolphin: Sentinel of Universe
A sequência que nunca saiu

Em meados de 2009, um vendedor húngaro deu início a um leilão no ebay de um Kit de Desenvolvimento do Dreamcast, no qual continha o código fonte e um GD-R com o alfa de uma sequência de Ecco Defender of The Future. Muitas dúvidas e críticas sobre a legitimidade do game em desenvolvimento foram levantadas, alegando que poderia ser o proprietário do kit que deu início a produção do game.

Contudo, o vendedor conseguiu provar que a produção era original, iniciada no estúdio da Appaloosa, tornando evidente que ele tinha amigos que trabalhavam na empresa. Segundo o vendedor, ele conseguiu o kit após a Appaloosa encerrar suas operações e dispensar todos os sistemas contidos na empresa, um deles contendo o código fonte e uma demo jogável de Sentinels of Universe. No leilão, o vendedor colocou a disposição um vídeo mostrando o GD-R e o hardware de desenvolvimento, que tem a aparência de um PC, rodando a demo do novo Ecco.

O disco, contendo a demo do game, era legítimo, com o logo da Sega e do Dreamcast, escrito o nome do jogo. Infelizmente este GD-R com a demo do game e o alfa para a produção de Ecco não foi incluso no leilão. Rumores sobre uma sequência de Defender of The Future correram mundo

afora depois do lançamento de Defender of The Future, mas a Sega nunca confirmou sua produção. Após uma entrevista com Peter Ligeti no mesmo ano (na época gamer tester de Defender of The Future), Peter confirmou que a Sega/Appaloosa estavam produzindo uma sequência para Ecco. Segundo Peter, o game foi planejado para ser um MMO (???) e estavam planejados quatro mundos diferentes, não apenas na terra, no qual um desses mundos seria um planeta gelado. O bônus Ecco Football, presente em Defender of The Future seria convertido para um modo multiplayer. A Sega decidiu cancelar a sequência após 3 meses de produção.

Ficou Na Promessa

Durante a CES (hoje a E3) de 1994, a Sega mostrou fotos conceituais da tela título em um computador de Ecco The Dolphin para 32X. Enquanto a notícia ganhava o mundo, a própria Sega atropelou a versão de 32X anunciando Ecco para Saturn, liberando um vídeo da versão 32 Bits para a imprensa e a notícia ganhando as revistas.

Porém, o vídeo apresentado se assemelhava muito com os vídeos contidos nas versões de Sega CD de Ecco The Dolphin e Tides of Time, gerando discussões e polêmicas se o vídeo era mesmo do game rodando no Saturn. No vídeo, Ecco está com uma textura muito lisa e os cenários estavam com efeitos incapazes de serem processados com o hardware do console.

A verdade veio a tona a pouco tempo em uma declaração ao site ecco-darksea.com (site americano criado por fãs de ecco), onde Ed Annunziata, criador da série Ecco esclareceu que o vídeo apresentado era realmente baseados nas versões Ecco de Sega CD. Ed declarou ainda que a produção das versões 32X e Saturn nunca tiveram início, servindo o vídeo apenas para "vender" a idéia de um Ecco para os dois consoles.

Os produtores acharam que os dois consoles não tinham a potência necessária para a versão que eles desejavam e decidiram cancelar a produção antes mesmo de iniciarem, esperando a Sega lançar um futuro console. O resto da história você já conhece.

Tim Follin

Compositor especializado em trilhas de games, Follin produziu músicas para vários consoles, como a Sinclair ZX Spectrum, Atari ST, Commodore 64 e Amiga, NES, Super Nintendo, Game Boy, Playstation e Dreamcast. Entre seus trabalhos, estão Spider Man & X-Men Arcade's Revenge (SNES), a conversão de Ghouls' n Ghosts de Commodore 64 e Bionic Commando (também para Commodore 64 e Amiga), Silver Surfer (NES), Rock N Roll Racing (SNES) entre outros. Follin tentava fazer o máximo para se dedicar ao som instrumental. Seu trabalho mais reconhecido foi a trilha sonora de Ecco The Dolphin Defender of The Future, onde se inspirou no músico minimalista John Addams. Follin adorou sua experiência com Ecco, mas achou que faltava recursos para a produção de uma orquestra de cordas e coro! Em 2005, Follin anunciou que estava abandonando o ramo de compositor de trilhas de games. Seu último trabalho foi com Lemmings lançado em 2006 para PSP, game em que o compositor já estava trabalhando ao anunciar sua aposentadoria.

David Brin

Escritor de vários livros e fanático por ficção científica, Brin foi duas vezes vencedor do International Science Fiction Achievement Award (Prêmio Hugo) na categoria Melhor Romance. Sua obra mais conhecida foi o livro "The Postman" (de 1985, livro que ganhou vários prêmios e acabou virando um grande filme com Kevin Costner, mas que foi um fracasso de bilheteria), e "Fundação Triumph (1999). A convite da Appaloosa, Brin escreveu toda a história de Ecco The Dolphin Defender of The Future, criando uma história totalmente paralela aos acontecimentos dos games Ecco anteriores. Apesar de todo o game já estar pronto, Brin achou fácil escrever o enredo de Ecco, no qual teve total liberdade para sua criação. Atualmente, Brin é consultor da Agência Espacial Americana (NASA) e faz pequenos trabalhos para o Google.

CALIFORNIA GAMES

Ou Jogos de Verão?

Por Mano Beto

Títulos esportivos sempre fizeram a alegria dos jogadores de videogames, mas Califórnia Games (conhecido como: Jogos de Verão no Brasil) saiu do tradicional das modalidades olímpicas ou solo de alguns jogos do gênero e trouxe uma proposta mais "radical" ao Master System. O título que já havia sido lançado pela Epix para o Nes em 1987, dois anos mais tarde foi portado para o 8 bits da Sega em uma versão mais caprichada em diferentes aspectos.

A Sega fez um excelente trabalho nesta conversão a começar pelos gráficos, já que o Master System levava vantagem graças a sua paleta de cores mais variada. Logo na tela de introdução nota-se a diferença com vários efeitos no logo "Califórnia Games" mudando a tonalidade das cores entre azul claro e escuro. Nas modalidades a diferença fica ainda mais visível, como por exemplo, na prova de Surf, o efeito da programação do tubo da onda ficou muito bem feito e nítido.

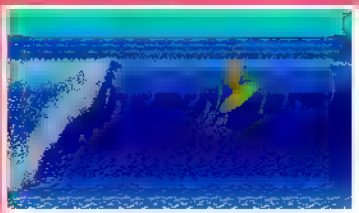
A parte sonora, mesmo possuindo arranjos idênticos a versão do NES, conseguiu mostrar originalidade nos tons e contava até com algumas vozes sintetizadas (poucas, mas existiam). Desde a tela de abertura até a música presente em cada modalidade conseguiu criar arranjos únicos que ficaram imortalizados na memória daqueles curtiram este jogo para o Master System.

Infelizmente a parte de jogabilidade não foi tão bem trabalhada quanto o restante do jogo, mesmo possuindo um direcional quadrado com fácil acesso as diagonais (Diferente do Nes que era em cruz e não tão acessível a estes comandos) a versão do Nintendo 8 bits acaba levando vantagem. No entanto, nada que um bom treino não resolva, e acreditem, vão precisar ralar muito para dominar cada modalidade. Mas a grande sacada de California Games, são as modalidades inspiradas no balneário da terra do tio Sam que por incrível que pareça, caiu no gosto

As modalidades

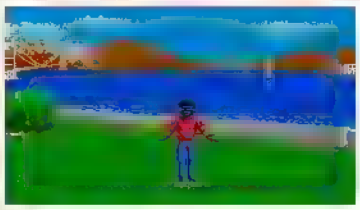
Half Pipe

A nossa conhecida rampa de skate. O esporte já ganhava o gosto do público brasileiro por conta de programas como Grito da Rua e Vitória. Este último transmitia campeonatos de skate na pista de São Bernardo do Campo, no ABC paulista. Tudo isso contribuiu para o sucesso da modalidade entre os jogadores. Aí vai uma dica – jogue esta modalidade ao som de Holiday in Cambodia do grupo Dead Kennedys.



Surfing

Na minha opinião, umas das modalidades mais difíceis, logo no começo, se você não deixar o direcional para a diagonal superior já era! Revistas como a Fluir e comerciais do cigarro Hollywood, também ajudaram essa modalidade a ficar entre as preferidas no Brasil. Aí vai uma outra dica de som ao jogar esta modalidade – Surf's up Tonight do Midnight Oil



Foot Bag

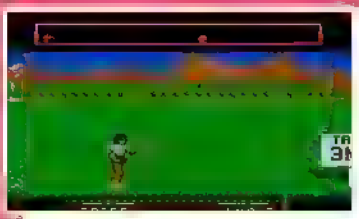
Nem preciso dizer que está modalidade é a mais popular dos jogadores brasileiros não é mesmo? A "embaixadinha" como era conhecida aqui, gerava altas disputas entre os jogadores para conseguir maiores pontuações.

Skating

Não era muito fã dessa modalidade, principalmente por conta do controle do Master. Aqui você controlava uma menina de patins com trajes bem californianos dos anos 80.

BMX

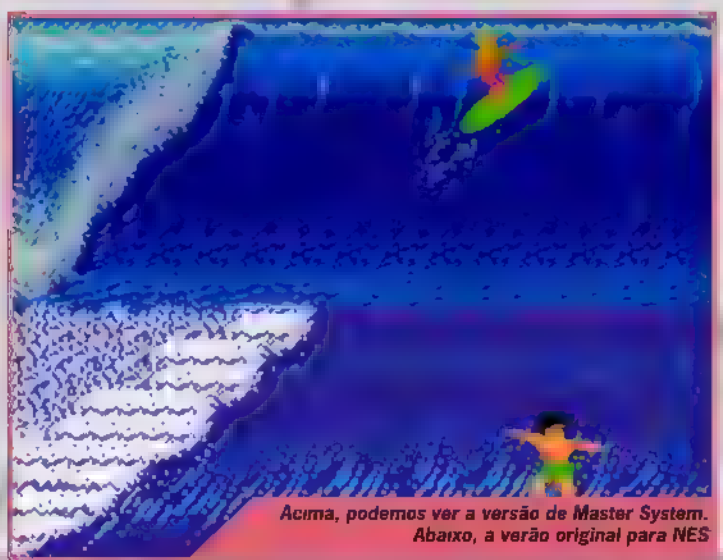
O bicicross também era bacana por contas das várias manobras. Contundo havia um, porém, se o jogador caísse de cabeça, game over, mesmo que existissem outras tentativas. O pessoal da Epyx não tinha dó mesmo não é mesmo?



Flying Disk

Não sei se todos pensam como eu, mas eu odeio esta modalidade. Aqui você controlava, na primeira etapa da brincadeira, uma moça para arremessar o frisbee. Logo após isso, o foco ia para outra jogadora, que tinha que pegar o frisbee arremessado.

dos brasileiros (principalmente o Foot Bag). Além disso, existia um bônus caso o jogador batesse um record em alguma modalidade. O bônus consistia em um jogo da memória no qual o jogador tinha que acertar três imagens iguais entre Surf, Foot Bag e BMX. Com o sucesso, a recompensa poderia ser uma bicicleta nova, uma prancha ou uma gravidade menos densa no Foot Bag. Uma pena que depois do reset, tudo era perdido. Outro detalhe que fazia a cabeça da galera eram as marcas patrocinadoras que o jogador escolhia antes de dar inicio a partida. Ocean Pacific, Kawasaki, Casio, eram alguns dos exemplos.

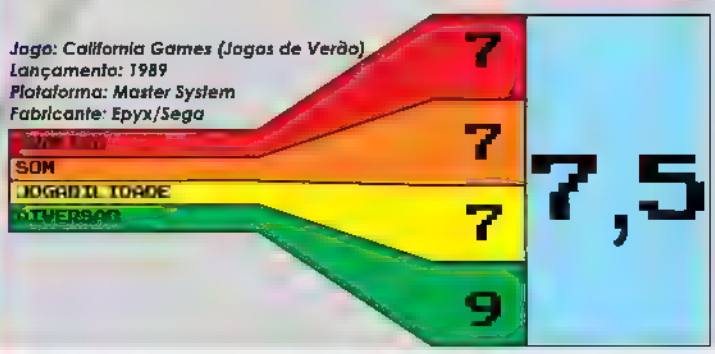


Acima, podemos ver a versão de Master System. Abaixo, a verão original para NES

Um fato curioso sobre jogos de algumas lendas criadas em torno de algumas das modalidades, duas das mais famosas são o terremoto na prova do Half Pipe caso o jogador atingisse certa pontuação e até uma bem engraçada em que era possível afundar o barco acertando o mesmo com a bolinha na prova do Foot Bag.

Até o fechamento da edição, tentamos comprovar se alguma delas era realmente verdade, mas não conseguimos. Se algum de vocês conseguiu registrar algum destes possíveis Easter Eggs no jogo, mande para nós aqui da Game Sênior.

Mesmo depois de 20 anos, o game diverte bastante, e o melhor, pode ser jogado por até oito jogadores (alternados). Um clássico não só do Master System, mas do público brasileiro que recebeu o game de braços abertos.



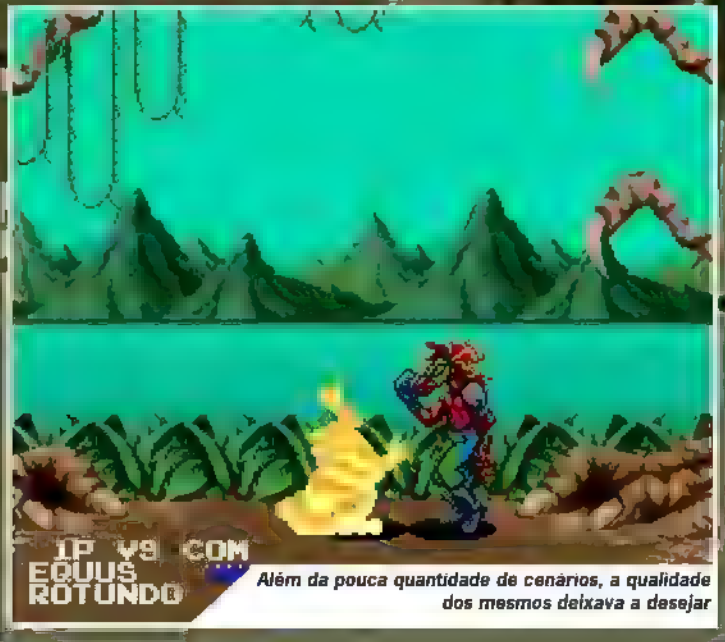
FIGHTING MASTERS

Pancadaria bizarra no Mega Drive

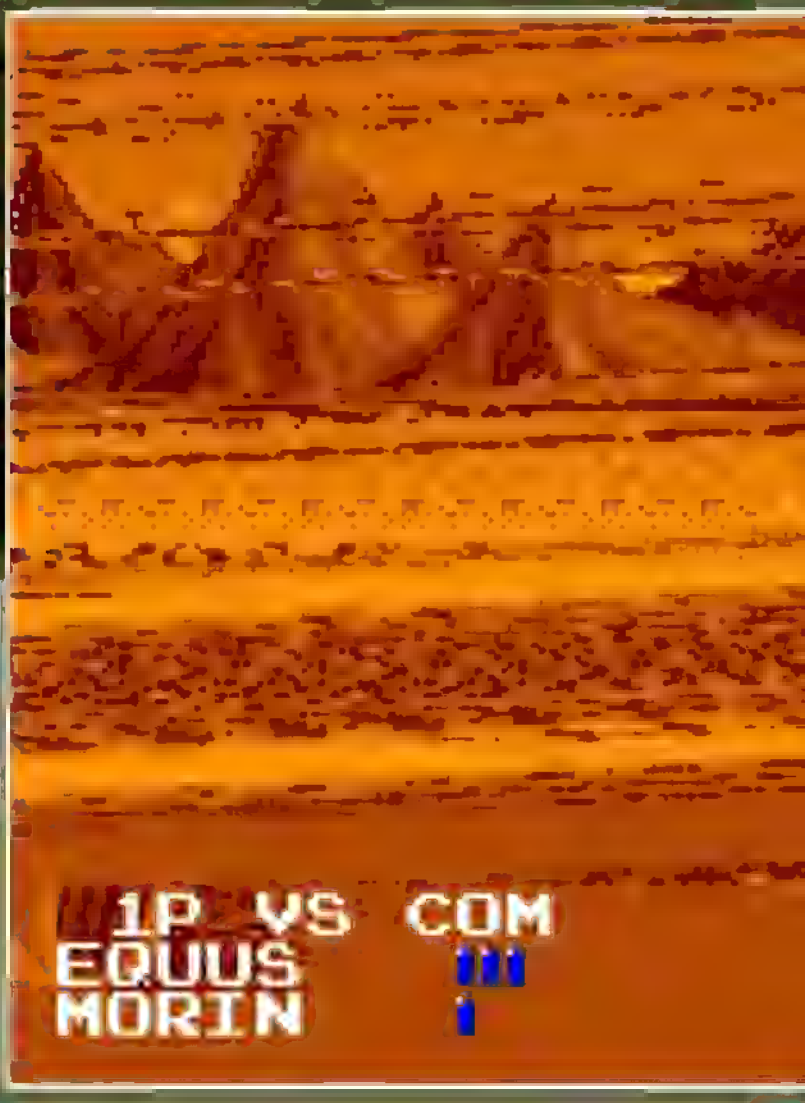
Por Mano Beto

A década de 1990 nos presenteou com um gênero q tomou conta do mundo, o fighting game que para nós brasileiros, ficou conhecido como os famosos jogos de luta. Liderado por Street Fighter II, o arrasa quarteirão da Capcom, várias empresas queri[ram] dar lugar ao sol com esta nova mania inspirado no título da empresa nipônica. Contudo, mesmo sendo divertidos (ou não), jogos como Power Athlete da Kaneko, por exe[mplo] nem chegava a ser uma ameaça para a trupe de Ryu e companhia. Isso só iria mudar com alguns jogos da também japonesa SNK. Mas isso já é uma outra história.

Outro jogo que também não conseguiu empreitar SFII foi [Fighting Masters], o nome da softhouse era



Além da pouca quantidade de cenários, a qualidade dos mesmos deixava a desejar



esse mesmo). Pegando carona na crista da onda dos jogos de porrada mano a mano, Fighting Master em matéria de jogabilidade, não herdou muita coisa de SFII. A começar pela ausência dos famosos golpes especiais, movimentos executados com o direcional mais algum botão de ataque (a famosa "meia lua" + soco). No lugar destes golpes, tínhamos comandos que serviam para todos os lutadores, como pular, colocar o direcional para baixo mais o botão B, eram alguns dos exemplos.

Falando ainda em jogabilidade, o jogo lembrava mais uma luta livre bestial (como em Mutant Fighter da Data East) por conta dos arremessos, muitos deles utilizando o canto da tela para causar mais danos (e como) no inimigo. Podemos dizer que Fighting Master lhe proporcionava combos com arremessos! Acho que este é um dos problemas em sua jogabilidade. O jogo consiste em basicamente fazer um ataque com o botão A ou B para tontear o inimigo, deixando o mesmo alguns instantes parados, depois chegar perto e colocar o direcional para frente mais B para um arremesso. Ou ainda depois de tontear o inimigo, perto dele, apertar o botão C e depois o B. Se o inimigo tiver perto da parede é um estrago como já dito antes. No começo, é até engraçado, principalmente com o personagem Equus que tem arremessos devastadores. Mais com o tempo, a brincadeira de quicar o inimigo contra a parede enjoa já que não temos nada do tipo, "voadora, rasteira média com chute médio cancelar o movimento com meia lua mais soco".

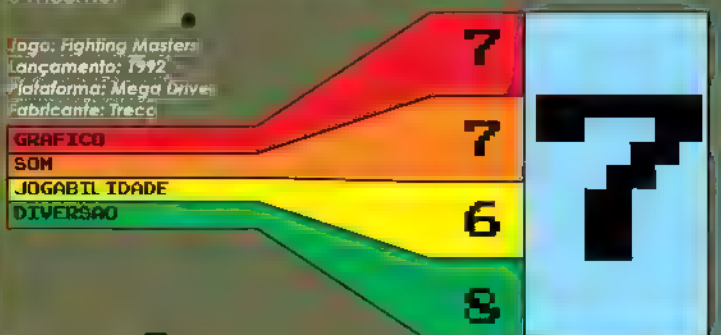
Reparem na cara de Goldrock após desferir um golpe
Nunca vi tanta felicidade em um jogo de luta

Os gráficos até que não são dos piores, (detalhes para personagens, mesmo tendo poucos quadros de animação) em compensação, temos poucos cenários e ainda por cima, todos simples demais. Falando em personagens, não podemos deixar de citar os "tipos" do bestial da pancadaria da Treco. Temos somente dois humanos, um homem e uma mulher, que por sinal, não são melhores. Para representar o sexo masculino temos Irk e para o feminino a Monn. Equus, o cavalo bom de arremesso (um dos meus preferidos no caso), Mastodon, elefante, Grinder um robô com movimentos a lá "break", Goldrock uma esfinge que em alguns movimentos, faz uma cara que não tem como não rir, Dio, uma planta carnívora são algumas das personalidades que você irá encontrar no game. O som é bem familiar para os jogadores de longa data do Mega Drive, com algumas músicas até que agitadas em alguns combates, como do último chefe, por exemplo.

Se várias empresas se inspiraram no título SFII, porque a Capcom não poderia fazer o mesmo com Fighting Masters? Não é mesmo? Quem pensa que a [illegible] nipônica foi a primeira a colocar explosões ao finalizar [illegible] com super especiais (os famosos super combos de Super Street Fighter II Turbo de 1994) está enganado! Quem fez isso primeiro foi esta pancadaria da Treco. Ao terminar a luta, um brilho aparecia na tela indicando que a luta tinha sido finalizada. Entretanto, não podemos falar da qualidade ou intenção da Treco [illegible] com o aperfeiçoamento da Capcom em Street.

Mesmo com altos [illegible] título mesmo este não [illegible] uma jogabilidade como SFII, [illegible] alguns combos divertidos. É só para lembrar, [illegible] é mesmo?

Como vocês podem ver, não foi Super Street Turbo que introduziu brilhos nas finalizações das lutas. Fighting Masters foi o primeiro!



SUPER MONACO GP

Velocidade no Mega Drive!

Por Beto Campos

Estamos falando de Adelaide faz um calor amigo, e já já a gente volta em definitivo para acompanharmos as setenta voltas!

Não que haja um cômico narrador de corridas mas, hoje iremos abordar um monstro dos clássicos, sim irei falar de Super Mônaco GP para Mega Drive. Este jogo foi criado em 1990 pela Service Games do Japão (SEGA), inspirado no Grande Prêmio de Mônaco de Fórmula 1. Inicialmente desenvolvido para plataformas de arcade, o jogo também foi estendido para plataformas como: SG-1000, SEGA Mark-III (Master System), Mega Drive (Genesis), Game Gear, Amiga, MSX, Atari ST, Amstrad CPC e ZX Spectrum. Sendo que fez parte da primeira leva de jogos desenvolvidos para o Mega Drive no início dos anos 1990. O jogo ganhou uma continuidade com Ayrton Senna's Super Monaco GP II.

A tela de boas vindas do game Super Monaco GP. Que boas vindas não?

No vácuo da história

Lançado em 1992 e desenvolvido para Mega Drive, Game Gear e Master System. A segunda versão ganhou viabilidade graças a Tec Toy, uma empresa de brinquedos brasileira que até então era a representante da SEGA no Brasil. Movido pelo sucesso da primeira versão e pela popularidade do esportista no país (Ayrton Senna), a Tec Toy propôs o desenvolvimento da segunda versão em nível mundial.

O jogo foi por muito tempo o principal tema de Formula 1 da Sega , e o Super Mônaco GP foi desenvolvido sob medida para promover o console da Sega, marcou o nascimento do Mega Driving e o jogo até que emplacou bem e foi aceito como uma grande novidade e apontado por muitos críticos como o melhor jogo de corrida feito para console.

Mas o que é um grande diferencial desta versão mesmo é que havia os conselhos de Ayrton Senna no jogo a cada pista e temporada, e também o mesmo tinha a sua voz digitalizada na ultima volta.

Uma pena isso não ter acontecido nos dias de hoje, ou talvez no máximo em alguns anos passados com outros pilotos, como Schumacher F1 series , já imaginou para

PSone e PS 2? Em gráficos realistas produzidos por algum estúdio da Sony. Uma pena mesmo isso não ter acontecido nos dias atuais!

Voltando para o nosso foco Super mônaco GP

O jogo possuía os seguintes modos de jogo: Super Monaco GP,World Championship e Training. O grande barato mesmo é jogar no modo World Championship e correr pelo mundial de pilotos, e este modo conta com 16 corridas do campeonato mundial de Formula 1 da época, desafiando seus rivais e com possibilidade de trocar de equipe após derrota-los em pegas alucinantes e a troca de equipe estava ligada também a sua performance no decorrer do campeonato e de cada desafio.

Cada equipe contava com um piloto apenas, e os nomes dos pilotos eram sátiras aos pilotos da época, isso aconteceu devido a Sega não ter direitos e licenças da FIA (Federação Internacional de Automobilismo).

Outro aspecto inovador para este jogo foi o desgaste do carro, ou seja, se o jogador bate muito ou pilota de maneira agressiva o carro, começava a apresentar problemas mecânicos e falhas o que levava a uma perca de rendimento drástico ao ponto de o jogador ser obrigado a fazer um Pit Stop para os mecânicos trabalharem no bólido.

E para terminar este incrível game o jogador tem que ter braço, pois ele só termina quando se conquista dois títulos mundiais e entre as duas temporadas havia muitas mudanças de equipes e pilotos.
Vamos ver as 16 equipes do jogo:

Madonna (vermelha e amarelo)
Millions (azul e amarelo)
Firenze (vermelha)
Bestowal (verde e amarela)
Blanche (azul escuro e branca)
Tyrant (branca e azul)
Losel (amarela)
May (azul claro)
Bullets (azul e azul claro)
Dardan (laranja)
Linden (azul escuro)
Minarae (amarelo e branco)
Rigel (verde limão)
Comet (branca)
Orchis (cinza e amarelo)
Zeroforce (laranja e branco)

Realidade x Ficção

Caro leitor aqui vai a minha relação, pois para mim é muito fácil identificar quem é quem neste jogo.

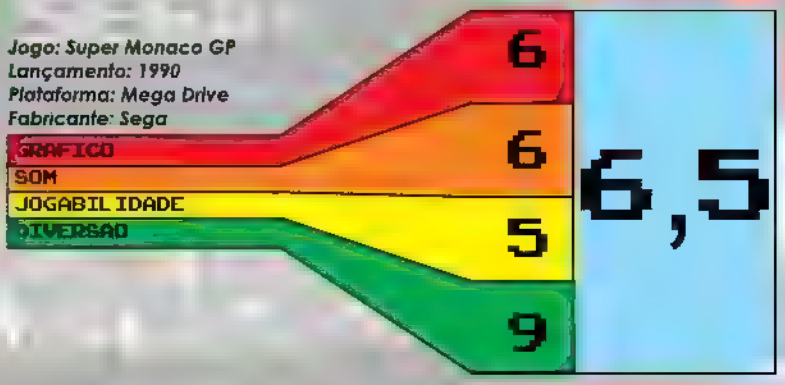
Na hora de alguma colisão, repare que o pneu quicava no chão. Isto para a época era bem inovador

Este camarada aí da foto me lembra alguem... Nelson Piquet?

A versão para Master System era bem inferior, embora os gráficos fossem trabalhados e o som bom, a jogabilidade era muito ruim e não havia as possibilidades de se trocar de equipe e de desafiar os pilotos mas o legal mesmo é se divertir e eis aqui um ótimo titulo de corrida. E boa sorte, pois o game é desafiador demais!

Mas o carro da Rigel é todo verde, o carro da Lola não era verde também (apesar de ter verde junto com mais um monte de cores). Para piorar, o piloto (no game) é britânico, e não houve pilotos dessa nacionalidade correndo pela Lola ou Rial. Mas o nome parecido (rial/rigel) talvez seja uma dica.Existem controvérsias quanto a Rigel, veja bem o Rigel do Super Mônaco GP II é bem semelhante a Rial de 1989. O jogo foi produzido em 1988 (Arcade) e 89 (Mega) apesar de ser lançado somente em 90, então fica aquela dúvida, porque será que eles fariam uma réplica da Rial de cor verde? O fato da Rigel de Super Mônaco GP ser azul só deixa as coisas muito mais confusas!!! Pois a Rial daquela época era mesmo azul, céus que dor de cabeça após muitas pesquisas e de tentativas de relembrar as temporadas passadas.

Jogo: Super Monaco GP
Lançamento: 1990
Plataforma: Mega Drive
Fabricante: Sega



Aqui vai de maneira mais detalhada. Esta é a ordem que eu me recordo do Super Mônaco GP II já na primeira versão eu já coloco as equipes desta forma após uma cruel análise:

GRUPO A
(madonna - mclaren)
(a. asselin - alain prost)
firenze - ferrari)
(f. elssler - gerhard berger)
(millions - williams)
(g. alberti - riccardo patrese)
(bestowal - benetton)
(a. picos - nelson piquet)

GRUPO B
(blanche - brabham)
(j. herbin - francois hesnault jean alesi)
(tyrant - tyrrell)
(m. hamano - satoru nakajima)
(losel - lotus)
(e. pacheco - luis perez-sala)
(may - march)
(g. turner - johnny herbert)

GRUPO C
(bullets - arrows)
(b. miller - eddie cheever)
(g. ceara - ayrton senna)
(dardan - dallara)
(e. bellini - andrea de cesaris)
(linden - ligier)
(m. moreau - rené arnoux)
(minarae - minardi)

GRUPO D
(rigel - rial lola)
(r. cotman - derek warwick martin donnelly)
(comet - coloni)
(e. tornio - j.j. lehto)
(orchis - onyx)
(c. tegner - stefan johansson)
(zeroforce - zakspeed)
(p. klinger - bernd schneider)

Toda a equipe a sua disposição! A Sega cuidou de todos os detalhes dentro da capacidade do Mega Drive

RETRO PLAYERS

RETROAVENTUREIROS DESBRAVANDO RETROMUNDO.

RETROAVENTUREIROS

DESBRAVANDO GAMES

DESBRAVE VOCÊ

TAMBÉM EM

WWW.RETROPLAYERS.COM.BR

TOP SECRET

ARQUIVO GAME SENIOR

Nesta nova seção da Game Sênior tudo a respeito de um personagem do mundo dos games

Tudo sobre Donkey Kong

Foi Mario quem se tornou a estrela, porém é Donkey Kong que rouba o espetáculo. A conturbada história por trás de um dos maiores arcades de todos os tempos.

Por Sérgio Ferraz Jr.

Quando se fala em Donkey Kong, o primeiro game que vem à mente dos jogadores é o divertido e clássico Donkey Kong Country do Super NES, sendo um dos melhores jogos do console. Porém, muitos sequer sabem da existência do arcade Donkey Kong, febre nos Estados Unidos no começo dos anos 80.

A importância daquele game simples, de apenas alguns níveis é algo incrível, já que é graças a ele que a Nintendo é uma das maiores empresas de games do mundo.

Porém, não é possível falar da história de Donkey Kong sem falar um pouco da história da própria Nintendo, já que o passado da empresa também foi fundamental no sucesso do game, então antes de falar sobre o arcade e afins, vamos contar resumidamente a história da Nintendo Co. e da Nintendo of America.

A ASCENÇÃO DA NINTENDO

A Nintendo começou sua história em 1889, fundada por Fusajiro Yamauchi, começou vendendo os famosos baralhos Hanafuda, um jogo de cartas típico do Japão (coisa que ela ainda faz, com baralhos seguindo temas de jogos como Mario e Pokémon). Especializada e famosa nesse ramo, com o passar das décadas, o comando da empresa começava a passar pela família Yamauchi, sempre para o descendente masculino (filhos e, em uma ocasião, genro), cada um com uma idéia diferente sobre o rumo da empresa.

Hiroshi Yamauchi, neto de Fusajiro, se tornou presidente da Nintendo Playing Card Company Limited em 1949, e durante o meio da década de 50, começou a ter idéias sobre novos rumos de sua empresa, o que incluiu uma cadeia de motéis, uma frota de taxis, arroz instantâneo (semelhante ao macarrão instantâneo, o miojo), todos resultando em imensos fracassos. Hiroshi, determinado a buscar um novo rumo à sua empresa, contratou o então desconhecido Gunpey Yokoi para ser o novo engenheiro de manutenção no desenvolvimento de brinquedos. Ainda assim, a Nintendo não estava conseguindo vender produtos o suficiente para pagar as dívidas, que iam aumentando cada vez mais.

Durante uma visita à sua fabrica de Hanafuda, Hiroshi Yamauchi encontrou Yokoi se divertindo com um braço extensor, criado por ele mesmo, e assim, ordenou ao engenheiro desenvolver o produto para o Natal, criando assim a Ultra Hand, primeiro grande sucesso da Nintendo no novo ramo, e que abriu caminho para a empresa os futuros projetos da mesma, como o quebra cabeça Ten Million Dollar Barrel, e máquina lançadora de bolas de Baseball Ultra Machine.

Em 1977, Hiroshi Yamauchi contratou o jovem Shigeru Miyamoto, filho de um amigo, como desenhista na criação de embalagens dos produtos da empresa. O primeiro passo da mesma foi em 1975, com os direitos de distribuir o Magnavox Odissey no Japão, sendo que naquela época raros os consoles de games naquela região. Tendo sucesso nessa empreitada, a Nintendo criou o Color TV Game 6 e 15, sendo o número equivalente à quantidade de jogos incluídos no aparelho, outro hit da empresa.

Foi criada logo em seguida uma nova divisão na Nintendo somente para jogos eletrônicos, e assim foi criado em seguida EVR Race, primeiro arcade da empresa, e com o tempo foi passando por vários outros, de moderado a pouco sucesso, até chegar ao jogo chave, Radar Scope, em 1981.

A CRIAÇÃO DA NINTENDO OF AMERICA E O RADAR SCOPE

Casado com Michiko Yamauchi e pai de Yoko Yamauchi, Hiroshi era bastante autoritário dentro de casa. Sua família sabia do seu envolvimento em cabarés, e começava até mesmo a criar certa fama para si, além de sempre chegar tarde da noite de mau humor, descontando as frustrações da empresa em todos ao seu redor. Tentava arranjar um marido à sua filha, algo ainda comum na década de 70 no Japão, porém apesar de não estar interessada em nenhum dos pretendentes, aproveitava os encontros para sair de casa e assim, perto de Hiroshi.

Durante um encontro no baile de escola, desconhecido de Hiroshi, conheceu Minoru Arakawa, por quem se apaixonou profundamente, pelo fato dele ser divertido, gentil, educado e diferente de seu pai. Seguido de subsequentes encontros com Yoko e os Yamauchi, se casaram em 1975, porém a vida não era fácil para os dois. Devido ao trabalho de Minoru, ele viajava diversas vezes ao ano, quase não vendo Yoko e sua filha, porém, quando podia, levava as duas junto com ele quando fosse ficar por um longo período.

No final dos anos 70, a Nintendo já estava bem estabelecida no ramo de brinquedos, porém observando o sucesso Odissey no Japão e a febre que eram os games na America, achava que essa era uma indústria muito promissora.Minoru Arakawa, que cuidava da construção de um complexo de prédios em Vancouver, no Canadá, impressionou Hiroshi pela sua inteligência e liderança. Durante uma visita dos Arakawa à Quioto, Hiroshi convidou Minoru a criar uma subsidiária da Nintendo na Malásia, porém foi recusado pelo mesmo, algo apoiado por sua esposa Yoko.

Um ano depois, Hiroshi convidou seu genro a fundar uma nova empresa da Nintendo, desta vez nos Estados Unidos, aceitado por ele apesar de protestos de sua esposa. Com a mudança de Minoru, sua esposa Yoko e suas duas filhas para os EUA, Yamauchi esperava um crescimento na Nintendo de modo geral, adquirindo as experiências e tecnologias e as trazendo para o Japão. No inicio dos anos 80, foi fundada a Nintendo of America primeiramente em Nova Iorque, depois em Redmond, no estado de Washington.

Confiante no sucesso que a NOA teria no mercado de arcades, Minoru encomendou alguns poucos títulos para serem distribuídos pelos bares e afins, Space Fever e Sheriff, ambos fizeram um sucesso moderado, bem abaixo do esperado por Yamauchi.Com NOA mal das pernas, Arakawa encomendou um novo arcade criado pela Nintendo japonesa, o Radar Scope, um jogo de tiro

Na imagem acima, o clássico arcade da nintendo em seu gabinete

descomplicado em que o jogador encurralava o inimigo e o destruía. Testes feitos em alguns pontos de Seattle tiveram bons resultados, assim ele esperava que o game pudesse colocar a empresa no mapa das grandes companhias do ramo.

Com três mil unidades encomendadas, estavam comprometidos todos os setores da NOA, era um negocio arriscado. O game demorou quatro meses para chegar aos EUA do Japão, e com isso, o interesse dos games diminuía. Mesmo se empenhando ao máximo para divulgar o game, não conseguiam ter vendas significativas por um motivo: muitos proprietários achavam o jogo muito chato. No final, ainda estavam encalhadas mais de duas mil unidades do game, desesperando Arakawa.

Yamauchi foi alertado sobre o fiasco do Radar Scope, e pediu por um novo jogo depressa. Irritado por estar opções, descobriu que todos os engenheiros estavam ocupados trabalhando em outros projetos, e como a NOA representava uma ínfima parte do lucro da Nintendo Company Limited, não havia motivo para tirar alguém de seu trabalho.

Gunpey Yokoi então indicou à Yamauchi um jovem que, apesar de não ser engenheiro ou ter alguma formação no assunto, mas tinha entusiasmo e idéias interessantes sobre como deveriam ser os videogames. Seu nome era Shigeru Miyamoto.

"HOW HIGH CAN YOU GO?"

Shigeru Miyamoto nunca havia criado games antes. Ele era um artista, não um engenheiro, porém o que ele tinha eram uma paixão e uma visão diferenciada da indústria. Ele achava que os games eram muito similares uns aos outros, e assim com o tempo perdiam a diversão e empolgação. Uma característica que eles deveriam ter era a de poder contar uma história, divertir os jogadores com mais do que jogabilidade.

Em sua mente, haveria uma personagem principal como todos os games, porém não uma nave ou um monstro, mas uma pessoa. "O que ele estaria fazendo ali?" se perguntou Shigeru, e assim nasceu o inimigo do game, um gorila de tamanho maior ao seu jogador. "Por que ele estaria indo atrás do animal?", Miyamoto criou a namorada, raptada pelo feroz gorila. "Mas por onde ele iria persegui-lo?", e Miyamoto deu ao jogador uma profissão, de carpinteiro, e criou um prédio em construção como cenário do jogo.

Barris, molas, fogo... Shigeru queria criar algo que fosse o mais realista possível, dentro das limitações do game, dando ao personagem principal suspensórios, um chapéu (porque era difícil animar cabelo) e um martelo como arma. Nasceu aí Donkey Kong, porém a parte do nome é algo contraditório, já que diversas fontes citam diferentes origens para ele, sendo a mais aceita de que era para ser originalmente Monkey Kong, mas devido a um erro de impressão, acabou saindo como é conhecido hoje.

Enquanto isso na NOA, um novo galpão fora alugado no Segali Business Park, e todos os arcades de RS teriam que ser transportados de NY para Redmond. Procurando alguém para ajudar no descarregamento e subseqüente teste dos arcades, foi publicada no jornal Seattle Times o seguinte anúncio: "Divirta-se e Ganhe a Vida Jogando Videogames", e alguns dias depois apareceu um jovem Howard Philips, que foi contratado para o serviço.

Assim como todos os outros, ele também achou Radar Scope um jogo chato e entediante, diminuindo ainda mais as esperanças de Arakawa. Poucos dias depois, um pacote da Nintendo japonesa chegou contendo a placa mãe do arcade de reposição, ao ligá-la a uma máquina, eles se decepcionaram de cara, Donkey Kong, achavam ainda pior que o RS, e todos achavam que esse jogo iria ser um fracasso, com exceção do jovem Philips, que não parava de jogar DK.

Sem condições de devolver a placa, a única alternativa era tentar vender os arcades daquele jeito mesmo, mas não sem antes traduzir a abertura do game. Obviamente o nome do gorila foi mantido, Arakawa batizou a namorada do personagem principal de Pauline, enquanto batizou o carpinteiro de Jumpman, mais tarde reconhecido como Mario, em homenagem ao dono do galpão da Nintendo naquela época, Mario Segali. Para testar a capacidade do game, Arakawa colocou um arcade no bar The Spot Tavern, perto da Nintendo. Na primeira noite, Arakawa ficou pouco esperançoso, mas voltou lá à noite para verificar a caixa de moedas. Entrou 120, totalizando 30 dólares - uma quantia fenomenal.

Arakawa considerou o fato uma aberração. Ao voltar às dez da noite e encontrou 35 dólares. Decorridas mais 24 horas, novamente voltou e encontrou mais 36 dólares. O dono do bar encomendou mais arcades Donkey Kong, pois as pessoas já formavam filas para experimentar o primeiro jogo de Shigeru Miyamoto. A equipe da NOA, em especial Stone, reconheceu a contragosto que Yamauchi estava certo. Arakawa sentiu um alívio imenso.

Os componentes - a placa-mãe, a fonte de força e os gabinetes desmontados - vinham do Japão. Os funcionários da empresa passavam dias e noites montando consoles. Os jogos prontos eram encaixotados e carregados em caminhões, que os distribuíam em todas as cidades norte-americanas. A Nintendo tinha um sucesso nas mãos.

UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. V. NINTENDO CO., LTD

Cada dia que passava, Donkey Kong ficava cada vez mais popular entre os jogadores. A inovação de se jogar com uma pessoa com um objetivo pegou todos de surpresa, tornando o jogo um verdadeiro sucesso.

Mas enquanto isso no mercado dos consoles domésticos, a Mattel e a Atari brigavam pela escolha do público em seus produtos, o Atari 2600 e o IntelliVision respectivamente; a Coleco, que originalmente foi fundada com o intuito de construir piscinas lá no longínquo 1932, entrou no mercado de games com ColecoVision. As três empresas queriam os direitos exclusivos do Donkey Kong para os seus consoles.

Minoru Arakawa discutia propostas com a Mattel e a Atari, enquanto a Coleco foi atrás de Hiroshi Yamauchi pelo jogo, o que garantiu à empresa o game para seu sistema. Depois do fechamento do contrato, a Nintendo lançou outros arcades, todos de sucesso, como Donkey Kong Jr., Popeye, e Punch-Out!! Porém, o Donkey Kong ainda continuava rendendo, mesmo no ano seguinte.

Durante esse tempo, a Nintendo contratou Howard Lincoln para registrar a marca DK, além de depois ter continuado a fazer vários outros serviços mais para a empresa, como o contrato do arcade com a Coleco. Durante uma noite de abril de 1982, Hiroshi Yamauchi recebeu uma carta de Sid Sheinberg, da MCA Universal, grande conglomerado do entretenimento. A mensagem era curta e objetiva: a Nintendo tem 48 horas para devolver o lucro obtido do Donkey Kong e destruir as unidades não vendidas, pois segundo ele, o game infringia um copyright da Universal – King Kong.

Shigeru Miyamoto o grande designer da Nintendo

Sid Sheinberg, diretor-advogado da MCA era, como seus funcionários descreviam, um sujeito desprezível, sujo e traiçoeiro. Completamente hostil, ele fazia de tudo para vencer uma briga judicial, tendo vencido inúmeros casos por motivos semelhantes. Dias depois, Arakawa e Lincoln foram até o prédio principal da Universal discutir o processo; junto deles também compareceram dois representantes da Coleco, que aparentemente também estavam sobre processo por causa do Donkey Kong para o ColecoVision. Representantes da Universal conseguiram convencer a Coleco a aceitar um acordo, porém Lincoln disse que eles o fariam apenas se a Universal possuísse os direitos pelo filme, o que ela respondeu afirmativamente.

Com a Coleco já manipulada (Sheinberg disse querer investir na empresa), a Nintendo estava sozinha para se defender desse problema. Arakawa e Lincoln trabalharam em uma solução durante meses até que, em junho, eles tiveram que encarar uma nova tentativa da MCA, dessa vez do próprio Sid. Era um almoço normal, Lincoln divertia a todos com histórias de pescas e contando casos peculiares que já presenciou ou ouvira falar.

Minoru Arakawa estava com uma gripe fortíssima, por isso quase não falava ou dava opiniões. Mas apesar desse modo simpático, o advogado simplesmente se transformou, e indagou de modo muito frio, que a Nintendo não iria fazer um acordo, e que iria enfrentar a MCA nos tribunais, o que irritou Sheinberg. Sid começou a discutir com o Lincoln de modo selvagem, e lançou talvez o seu maior erro, ao dizer a seguinte afirmação: "vejo processos judiciais como centrais de arrecadação", e abriu, como dissera, um processo no estado de Nova Iorque contra a Nintendo.

Sabendo que precisavam de ajuda, Lincoln contratou John Kirby, que já havia defendido casos semelhantes pela Pepsi Co. e Warner-Lambert, e era conhecido por jamais se persuadir. Kirby entrevistou membros do grupo de criação por trás de Donkey Kong, acumulando testemunhos e começando a achar que talvez a Universal não detivesse os direitos de King Kong. Ele estava certo, já que no passado eles haviam ganhado um processo contra a RKO ao provar que King Kong era de domínio público, e, portanto não poderia ser registrado. Após dez meses de pesquisa e preparação, era a hora da briga judicial. A MCA e a Nintendo apresentavam provas ao juiz da sessão, Robert W. Sweet. Howard Philips foi chamado para fazer um teste ao vivo numa maquina de Donkey Kong, em que eram feitas comparações que os games quase não possuíam semelhanças. Shigeru Miyamoto, em Quioto, descreveu o processo de criação do game e a razão do nome (que no Japão, Kong designara genericamente todo macaco ameaçador), além de John Kirby apresentar o processo anterior da MCA sobre os direitos de King Kong.O caso foi encerrado e, nas palavras do próprio juiz:

"O Donkey Kong foi apresentado por um mestre em jogos e as partes pertinentes do filme de 1933, bem como as da remontagem de 1976, foram revistas. O trabalho revelou-se bastante satisfatório, destacado pela argumentação de uma defesa altamente capacitada e eficaz. Foi prejudicado apenas pela apreciação de declarações, depoimentos e citações."

Sweet declarou que a Nintendo não infringiu os direitos do King Kong, simplesmente porque a Universal não os possuía, e mesmo se os tivesse, não há quaisquer semelhanças entre o game, o filme e até do nome e o gorila, além de criticar a empresa norte-americana, pois

Na imagem acima, um baralho de hanafuda com o tema Super Mario Bros.

apesar de não possuir direitos sobre a marca, insistira em mover a ação. Isso implicou ressarcimento de despesas à Nintendo.

A MCA recorreu da sentença. Apelou em várias instâncias, até chegar à Suprema Corte. Perdeu em todas elas. Certa oca¬sião, Howard Lincoln foi chamado a depor. Pegou suas ano¬tacões e detalhou a primeira reunião entre as empresas, ao final da qual Sid Sheinberg afirmara considerar os processos judiciais "centrais de arrecadação", o que não passou despercebido pelo juiz. No fim, a Nintendo saiu novamente vitoriosa deste caso, e, Arakawa percebeu que era possível enfrentar as grandes empresas, sejam do ramo ou não.

Na opinião de vários espectadores, a arrogância de Sheinberg irritara o juiz. Mas o que afundou mesmo a MCA foi o fato de que o executivo já ganhara uma ação provando que o King Kong era de domínio público. As ações judiciais movidas pela empresa (bem como as ameaças de movê-las) foram con¬sideradas a "central de arrecadação via processos judiciais".

Concederam à Nintendo 1,8 milhões de dólares. Meses depois, à chegada do cheque da Universal seguiu-se uma festa na casa dos Arakawa. Entre caviar e champanhe, ele e Lincoln brindaram um ao outro e a John Kirby, a quem recompensariam generosamente. Não demorou muito e os dois levaram o advogado, sua esposa e alguns colegas para jantar na sala de jantar privativa de um elegante restaurante de Manhattan. Após a refeição, deram a Kirby uma foto emoldurada mostrando um veleiro de 30 mil dólares. O barco, com o qual a Nintendo agradecia a ajuda do advogado, fora batizado de Donkey Kong e incluía "direitos exclusivos no mundo todo para uso desse nome em embarcações". A Coleco, que traíra a Nintendo ao fazer o acordo com a MCA, processou a Universal a fim de recuperar os royalties que já pagara à empresa. Ambas fizeram um novo acordo. A Atari e as outras companhias que a MCA chantageara também receberam indenização. Acabou-se aqui a saga de Donkey Kong, sua criação, seu sucesso e suas consequências para a Nintendo e outras empresas.

PERSONAGENS

MARIO/JUMPMAN: O personagem principal foi originalmente conhecido como Jumpman, sendo mais tarde rebatizado de Mario. Seu objetivo é derrotar o gorila Donkey Kong e salvar sua namorada Pauline pelo prédio em construção.

DONKEY KONG: O vilão do game, raptor da personagem Pauline e, segundo diversas fontes, era o animal de estimação do personagem Mario/Jumpman, que se rebelou contra seu dono. Atualmente, existe uma controvérsia sobre quem seria esse personagem segundo a cronologia dos games mais recentes. Muitos dizem que este é o atual Cranky Kong da trilogia Donkey Kong Country, enquanto outros ficam em dúvida, já que o personagem Donkey Kong Jr. é o seu filho, e o atual Donkey Kong é seu neto, mesmo com o atual DK e o DK Jr. já terem aparecidos ao mesmo tempo em alguns games.

PAULINE: A donzela em perigo e namorada de Mario/Jumpman. O objetivo do game é salva-la do temível Donkey Kong. Com exceção dos ports, ela só foi aparecer novamente em Mario VS. Donkey Kong.

LEGADO

Mesmo hoje, mais de vinte anos depois do lançamento do arcade e da briga judicial, o game continua popular entre os jogadores das antigas, e foi, inclusive, considerado o terceiro melhor arcade da história no Killer List of Videogames. Muitos ainda brigam pelo recorde de maior número de pontos e, no momento em que esta matéria foi escrita (10/11/2009), segundo o site Twin Galaxies, o atual detentor do recorde numa partida ao vivo é o americano Billy Mitchell com 1.050.200, enquanto que o também americano Steve Wiebe é o detentor do maior número de pontos numa partida filmada com 1.049.100 pontos. Ambos estrelaram o documentário The King of Kong: A Fistful of Quarters (ver mais adiante).

O game também teve duas sequências: Donkey Kong Jr., em que o jogador encarnava o filho de Donkey Kong, e tinha

A versão de Donkey Kong para o Atari, ficava muito atrás da versão Arcade. Entretanto, quando você é uma criança, tudo passa desapercebidamente

como objetivo salvar seu pai que havia sido aprisionado por Mario em uma jaula. Essa foi a primeira (e talvez única) vez em que Mario fora retratado como o vilão do game; e Donkey Kong 3, em que Stanley The Bugman tinha que destruir o vilão Donkey Kong com seu spray de veneno, ao mesmo tempo em que matava abelhas, cobras, etc.

Donkey Kong também deu origem ao atual mascote da empresa e um dos personagens mais famosos de todos os tempos, Mario, e iniciou praticamente um império dos games que se estende desde aquela época, e que obtêm sucesso até hoje com o Nintendo Wii e o Nintendo DS.

Muitos designers de games dizem terem sido inspirados pelo game para entrar no ramo, e fazem inclusive referências ao arcade em seus jogos, mas não só os designers de games, como muitos amantes do título também o fizeram. Exemplos incluem World of Warcraft, Braid, Os Simpsons, Futurama e South Park. Existe inclusive, uma música criada por Jerry Buckner e Andy Garcia, que escreveram a famosa Pac-Man Fever, conhecida como Do The Donkey Kong, presente no álbum Pac-Man Fever.

PORTS

Desde o seu lançamento, Donkey Kong recebeu inúmeros ports para os consoles através dos anos. Aqui vai todos os ports feitos até hoje do game, com um breve resumo do mesmo, e uma comparação com o arcade original. Não serão falados de relançamentos de ports ou do arcade, como o Donkey Kong do Virtual Console, ou do Game Boy Advance, já que ambos são o mesmo game do NES.

N.E.: Uma coisa que quase todos os ports têm em comum é a omissão da maldita fase "Factory Pie" (Fabrica de Tortas), e eu me pergunto o porquê de sempre esse determinado nível não aparecer na maioria dos DK lançados (quase todos).

ATARI 2600: Com apenas dois dos quatro estágios originais, este game ficou muito aquém do arcade, mesmo para a capacidade do Atari 2600. Gráficos horríveis, som péssimos, jogabilidade travada e nada fiel, com exceção de Mario. Dispensável e muito mal feito (Donkey Kong sequer lembra um gorila).

GAME & WATCH: Esse é um dos Game & Watch mais famosos que existem, justamente pelo fato de possuir duas telas para jogar. Você começa na tela de baixo e termina o mini-game na tela de cima, numa reprodução divertida do primeiro nível original, que garante horas de distração em filas de bancos ou atividades monótonas.

COLECOVISION: Esse foi o port comentado na matéria. Foi com ele que a Coleco entrou no processo e acabou traindo a Nintendo. Vendido junto ao console, é uma boa adaptação do game, pois possuía gráficos melhores do que os apresentados pela concorrência. Acredita-se que muitos compraram o ColecoVision por causa dele. Mesmo com um nível a menos (é, sem "Pie Factory"), e Pauline do tamanho do gorila os sons e gráficos eram muito parecidos com o game, e também a diversão.

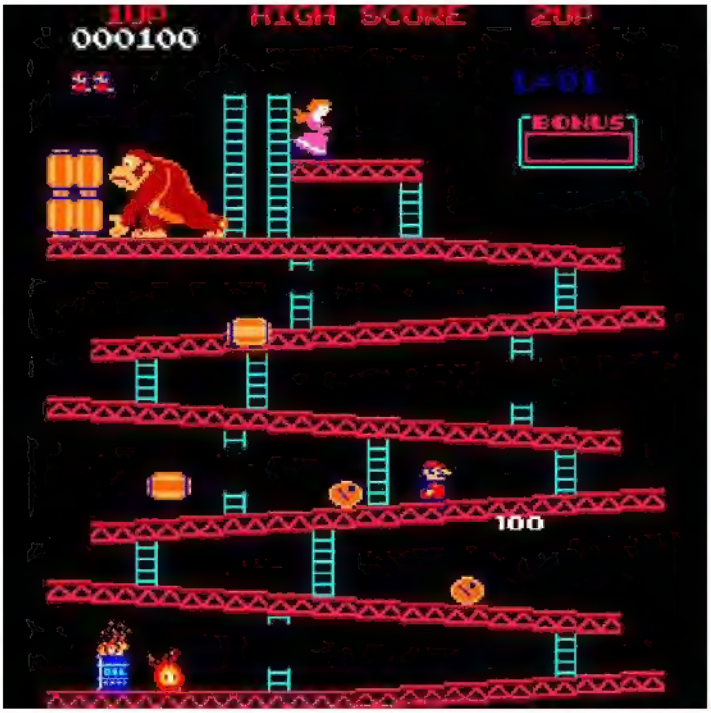
INTELLIVISION: Esse é algo completamente feio, os gráficos são pouco fiéis (Donkey Kong verde e um Mario que me lembrou o Q*Bert), os sons são horríveis e a jogabilidade é péssima. Passe longe deste game, ele é completamente decepcionante.

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM: Seja o game Donkey Kong ou a coletânea Donkey Kong Classics, contando somente pelo gráfico e jogabilidade, e esse é o port mais fiel do arcade, utilizando tudo o que o NES podia fazer na época de lançamento do game. Obviamente que a fase Pie Factory foi retirada, mas dessa vez por falta de espaço. Além disso também tem alguns sons diferentes do original. Esse é a segunda melhor adaptação do game e, como foi tão popular na época, vendeu muito, com cartuchos novos sendo fabricados por quase cinco anos, quase até o fim da vida do console.

GAME BOY: Os quatro primeiros estágios são versões fiéis do arcade, com gráficos bem parecidos, contendo inclusive melhorias em relação ao original, como gráficos atualizados para as capacidades do portátil. Porém, utilizando o game em um Super Nintendo com o acessório Super Game Boy, o jogo ganha cores e recebe inclusive uma moldura ao redor da tela semelhante ao do arcade. Ao final dos quatro níveis, depois de ter derrotado Donkey Kong (surpresa, ainda não acabou) o gorila rapta Pauline novamente e o jogo continua por mais 97 fases, separadas em 9 mundos, chegando ao total de 101 estágios! Recomendado, pois é a adaptação (por enquanto) definitiva do arcade, atualizada e melhorada no nostálgico Game Boy.

EM OUTRAS MÍDIAS

O postêr do arcade Donkey Kong, oficial da Nintendo



Já a versão para o NES, o trabalho da conversão ficou muito bom comparado com o ATARI 2600

Donkey Kong também foi motivo de documentários, desenhos e livros graças ao seu sucesso e importância para a história dos games. Com exceção do desenho Saturday Supercade, quase todos os documentários e livros mencionados aqui serviram de material de pesquisa para esta matéria, e recomendo que todos ao menos dêem uma lida ou assistam pelo menos uma vez.

SATURDAY SUPERCADE: Donkey Kong era apenas dos vários segmentos do desenho Saturday Supercade, que reunia versões animadas de sucessos de arcade e consoles da época como Frogger, Pitfall!, Ace Space, Q*Bert, Donkey Kong Jr., e Kangaroo. Os seguimentos de Donkey Kong tinham como história a fuga do gorila de um circo, com Mario (aqui Mario mesmo, graças ao arcade Mario Bros.) e sua sobrinha Pauline (filha do Luigi?) indo atrás do primata, sendo que na maioria das vezes, Pauline é capturada e Mario deve salva-la. Uma curiosidade interessante é que o dublador do Mario desse desenho nos EUA é Peter Cullen, o mesmo quem faz a voz de Optimus Prime desde o clássico desenho Transformers até os filmes atuais.

THE KING OF KONG: A FISTFUL OF QUARTERS: Este documentário retrata a história real de Steve Wiebe em sua busca pela quebra do recorde do arcade Donkey Kong, antes tendo como recordista o famoso jogador Billy Mitchell, também recordista da pontuação máxima de Pac-Man. Contando a origem do vicio de Wiebe, suas tentativas e subseqüentes recordes de pontuação em uma partida filmada e depois (na época das filmagens) quebra do recorde de melhor partida ao vivo, é uma divertida e emocionante história que foi sucesso de crítica, e que vale a pena conferir. O DVD infelizmente não foi lançado no Brasil até o presente momento.

DOCUMENTÁRIOS DE GAMES: Donkey Kong aparece muitas vezes em vários documentários sobre a história dos games, justamente pela sua importância em ter revitalizado os games na América, e também por ter feito da Nintendo o que ela é hoje. Alguns exemplos de documentários são:

ERA DO VIDEOGAME (I, VIDEOGAME): Este famoso documentário de cinco partes foi lançado em 2007 pelo Discovery Channel, e fala da mudança dos games através dos tempos. Donkey Kong e a história da Nintendo são o tema da parte dois. A partir da parte três ele começa a focar em outros assuntos ao redor dos games, por isso começa a ficar meio maçante e monótono. Ele é, de vez em quando, transmitido por aqui pelo próprio canal Discovery Channel, porém também está disponível para download pela internet de forma não oficial.

A HISTÓRIA DO VIDEO-GAME (HISTORY OF VIDEO GAMES): Documentário do Discovery Channel Asia de quase uma hora, fala muito breve sobre Donkey Kong, e sendo de apenas um episódio também fala de forma muito resumida, sobre os videogames em si. Disponível para download na internet e dificilmente é transmitido pelo Discovery Channel Brasil.

GAME OVER: POR DENTRO DA NINTENDO (GAME OVER: PRESS START TO CONTINUE): Esse livro é bem conhecido por ser a maior fonte de detalhes sobre a fundação, avanço e poder da Nintendo. Tem um capitulo dedicado somente ao Donkey Kong. Como foi lançado no ano de 1993, obviamente retrata a Nintendo somente até aquele ponto. O livro é raro seja na versão americana como na brasileira.

DO THE DONKEY KONG: Musica criada por Jerry Buckner e Andy Garcia; não foi um sucesso como o anterior e popular Pac-Man Fever, porém é conhecida e muito bem composta, tendo o seu single ficado em terceiro na Bubbling Under Hot 100 Singles da famosa revista americana Billboard.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Que Donkey Kong foi importante para a história dos games, não há como negar. Sua história, desde a origem da Nintendo até o fim do processo, foi algo impactante para a empresa, e ajudou a montá-la em sua fase atual. Donkey Kong é também, sem sombra de dúvidas, um bom arcade. Ainda é possível se divertir, e muito com o game e ele está disponível em muitos lugares, então é possível se divertir em qualquer lugar, seja por consoles, portáteis, computadores ou celulares.

Apesar das várias seqüências e ports que foram lançadas através dos anos, Donkey Kong ainda é meio desconhecido de muitos jogadores; essa matéria, apesar de não ser completa (não, não é, falta muita coisa ainda sobre o game) já dá para ter uma idéia do impacto que o game causou, seu resultado na indústria e nas pessoas envolvidas.

Se tiver a oportunidade, jogue DK, você acabará descobrindo, ou redescobrindo, um game divertido e bem viciante, eu garanto e recomendo.

Este jogo me lembra...

Por Ney Lima

Na época, o Nintendo 64 havia sido lançado e já, como de costume, eu ficava entusiasmado com a oportunidade de comprar um console de nova geração, e foi aí que entrei em uma loja (Lojas CEM) e comprei o meu Nintendo 64 em 10 parcelinhas bem bacanas que cabiam no meu pobre bolso de trabalhador.

Diversão pura! Nunca me divertia tanto com um novo console. Era a diversão da turma nos fins de semana!

Outro dia, fiquei sabendo do lançamento de Star Fox 64 e então fui até a locadora onde costumava alugar os games (a Progames, lógico). Queria jogar Star Fox 64 de qualquer jeito e ao entrar na Progames, não pensei duas vezes e aluguei o jogo, junto com o Rumble Pack.

No outro dia, joguei e detonei o game o dia inteiro (isso foi no domingo). Depois a noite como de costume, sempre pegava meu Nintendo 64 para limpá-lo com cuidado e colocar na caixa para guardá-lo em meu guarda-roupas. Sou um cara zeloso. Segunda era dia de trabalho e depois tinha que entregar Star Fox 64 na Progames.

Ao acordar na segunda para ir trabalhar, fui pegar o game para por na bolsa e ao abrir o guarda-roupas, vejo um enorme espaço vazio onde estava a caixa de meu Nintendo 64 (nesse momento veio uma enorme dor no estômago). Naquele momento perguntei para minha mãe, desesperado (raciocínio rápido).

-Cadê meu tio, mãe?

-Seu tio saiu logo cedinho, foi para a rodoviária pegar o ônibus para o Maranhão. Ele viajou de volta pra casa dele!

(Um minuto de silêncio)

-Nãããããoooooooooooooooo!

Meu tio estava passando férias em minha casa fazia alguns dias e o famigerado (para não chamar de outra coisa), pegou (para não dizer outra coisa), meu Nintendo 64 e foi embora! Sem mais, nem menos! Ainda bem que o cartucho de Star Fox 64 e o Rumble Pack ficaram debaixo das minhas camisetas, pelo menos pude devolver o jogo para a locadora...

É uma sensação que não tem como explicar, é mais ou menos como comprar um Playstation 3 ou um XBOX 360 e depois alguém o levar embora e você nunca mais ter notícias dele! Nesse dia eu chorei de raiva e fui trabalhar atordoado mentalmente.

Hoje em dia, eu perdoei meu tio. Mas nunca esqueci desse dia que Star Fox 64 sempre me faz lembrar...

Parente é serpente!

GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!